http://www.oldgamesitalia.net/

the 16-Bit GAMES machine

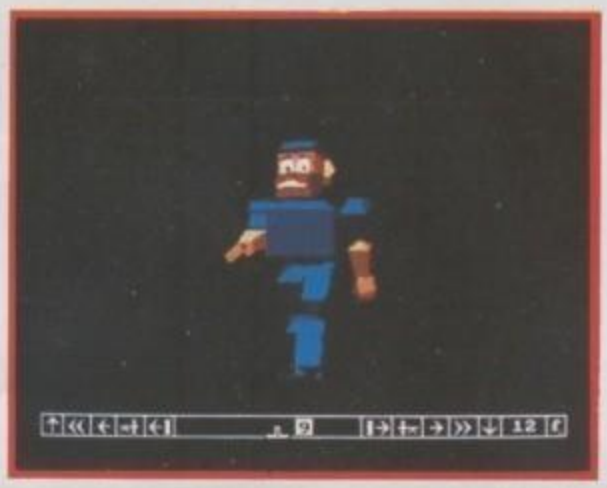
Anno II Numero 9 - Maggio 1989
Lire 5.000
Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LE RECENSIONI PIU' COMPLETE PER:
Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board Games, etc.

SPECIALE GIOCHI DI GUERRA

Morte futuristica in VOYAGER
IL NUOVO SUCCESSO DELLA O C

Atari ST portatile - Nuove schede grafiche per Amiga
L'Hard Disk Commodore per Amiga 500 - Il nuovo IRQ VIRUS
Multiface ST: la prima cartuccia 'pirata' a 16-bit - Il fantastico Emulatore Macintosh™ per Amiga



L'ANIMAZIONE SU AMIGA:
DELUXE PAINT III
VS
ZOETROPE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VINDI

Vindicators è la fedele conversione del famoso coin-op. E' l'anno 2525. Un'armata di 14 stazioni spaziali aliene si sta avvicinando alla Terra.

Il loro atteggiamento è ostile. Gli scanner a lunga distanza indicano che un attacco diretto sarebbe inutile per la spessa corazza che ricopre le navicelle.

L'unico modo per distruggere gli invasori è quello di penetrare le file nemiche con i tuoi strategici carri armati SR. 88, meglio conosciuti come "Vindicators".

TENGEN

Il Novo Nome Nella Coin-Op Conversione

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CATORS

Per uno o due giocatori, Vindicators è dotato di incredibile azione e grafica. Ti sfida a penetrare una dopo l'altra tutte le stazioni e i loro sorvegliatissimi corridoi, localizzare e distruggere le stanze di controllo.

Oltre a distruggere carri nemici, devi costantemente fare il pieno di carburante, attraverso i vari livelli di ogni stazione.
Dopo aver distrutto tutte le stazioni nemiche dovrai incontrarti con l'Imperatore dell'impero alieno.
Vinci e il mondo ti acclamerà!
Perdi, e allora . . . . . addio!!!!!

C64	cass./disco	Lit. 15.000
Amstrad	cass.	Lit. 15.000
Spectrum	cass.	Lit. 15.000
Amiga	disco	Lit.25.000
	disco	Lit. 29.000

Distribuito in Italia da LEADER DISTRIBUZIONE

Programmed by Consult Computer Systems.

© 1988 T

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA

T.M.

DATA EAST

Imagine

...the name of the game®

COMMODORE 64
SPECTRUM

AMIGA
ATARI ST

http://www.oldgamesitalia.net/

ER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Cascia

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIGILANTE

U.S. GOLD

© 1989. Licensed from Irem Corp. All rights reserved.
Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

13 **News & Previews**
Il futuro sulle pagine di TGM

20 **Speciale Infocom**
La letteratura interattiva diventa anche... grafica

52 **Strategia**
Per tutti i guerrafondai del computer

62 **The Punisher**
Attenti! Il tempo dei vigilanti non è finito...

71 **DeLuxe Paint III VS Zoetrope**
... ed è subito (o quasi) animazione

75 **PIRATERIA?!?**
I 'tempi d'oro' (degli hacker) sono finiti?

9 *Posta*

13 *NEWS*

16 *PREVIEW*

20 *Avventura*

25 *RECENSIONI*

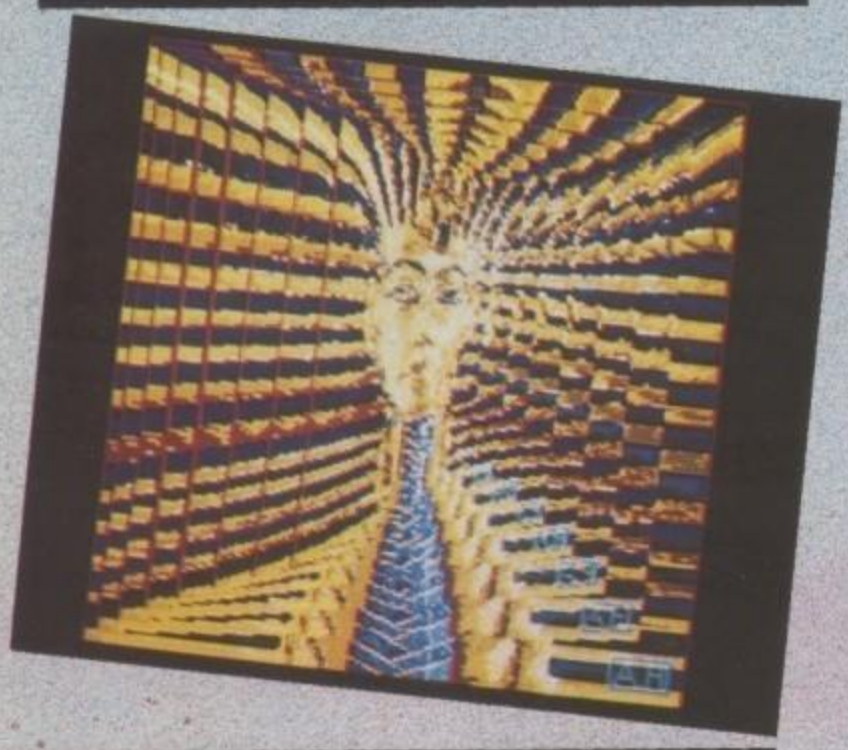
64 *GLI 'ALTRI GIOCHI'*

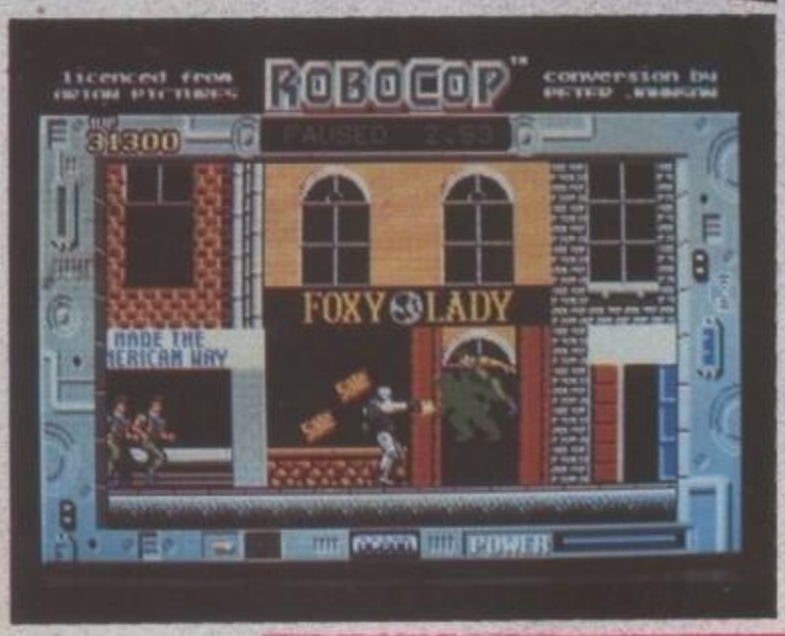
67 *TIPS*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Poche pretese

Proprio qualche settimana fa chiacchieravamo su Zzap! riguardo al futuro della nuova fase di 'sviluppo informatico' e sulle sorprese — positive o negative — che essa ci riserva.

In particolare la parte conclusiva dell'editoriale accennava al software applicativo dei nuovi sistemi a sedici bit e al suo tentativo di 'emulare' le prestazioni di computer professionali in campi quali la grafica, il Desk Top Publishing, la musica, le applicazioni gestionali, e così via.

In un articolo che avrebbe dovuto apparire su questo stesso numero e che, come al solito, è stato posticipato per problemi di spazio, un trafiletto accennava ai nuovi 'accessori' software da utilizzare in congiunzione col famoso programma di impaginazione elettronica Professional Page dell'Amiga, ovvero l'ASDG Resep — per la separazione dei colori in fase di stampa — e Professional Scanlab — per ottenere lo stesso risultato con immagini acquisite tramite i nuovi modelli di scanner a colori della Sharp.

Scusatemi, ma quando leggo queste cose non posso evitare di sorridere, perché suonano un tantino assurde: chi, possedendo un'Amiga o un'ST, ha intenzione di fare del DTP professionale acquistando per questo una stampante laser Postscript oppure andando poi a stampare delle pellicole con una Linotronic 500 (operazione alquanto costosa) o — ancora meglio — può permettersi uno scanner a colori professionale come lo Sharp JX-300 o JX-450 che costerebbe oltre dieci milioni di lire? Se le sue intenzioni rientrano in un campo professionale, preferirà acquistare un computer nato per tali applicazioni — il Macintosh, ad esempio, che nelle sue nuove versioni (il Mac II CX o l'SE/30) consente di avere una macchina a 32-bit dieci volte più potente, professionale ed espandibile di un qualsiasi personal a 16-bit (basta rendersi conto di quello che può fare: sia Zzap! che TGM sono realizzati con un sistema Apple Edit).

Con questo non voglio sminuire né l'Amiga, né l'ST (l'MS-DOS è un discorso a parte che richiederebbe dieci editoriali): semplicemente sono macchine nate per soddisfare il bisogno di hobbisti, di persone che difficilmente spenderebbero qualche decina di milioni pur di raggiungere prestazioni professionali — e a queste persone occorrono programmi ben fatti e dal costo ragionevole, capaci di ottenere risultati soddisfacenti senza troppe pretese di 'perfezione' — programmi come il ProWrite, il DeLuxe Paint III, il Page Setter o l'Aegis Sonix. Forse sarebbe ora che le case produttrici di hardware e software comprendessero un concetto fondamentale che finora è stato ignorato: chi ha speso quasi un milione per veder funzionare un computer quasi mai ha voglia di spenderne degli altri solo per fargli fare le cose che la pubblicità gli aveva promesso e continua a promettergli...

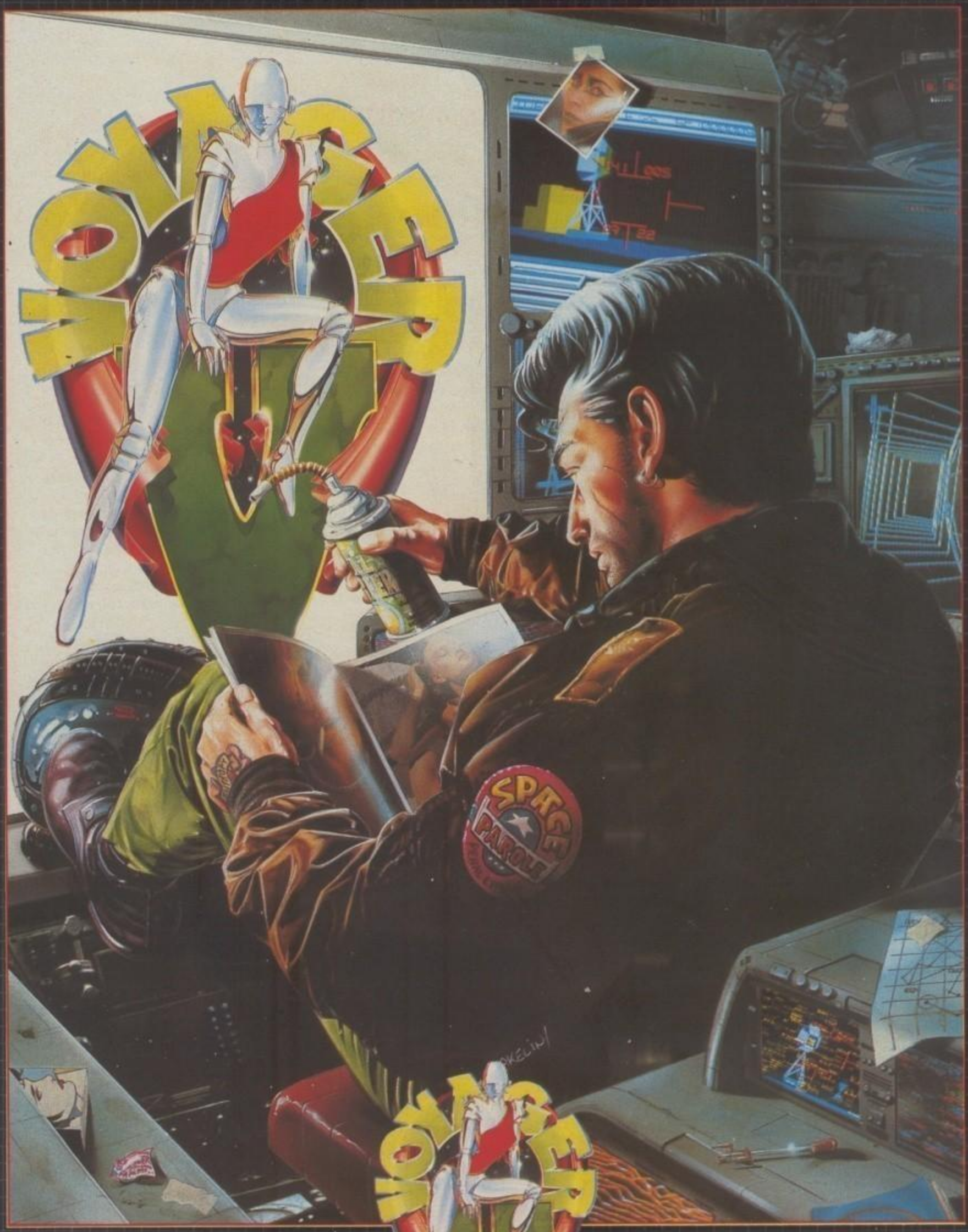
Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Stefano Monti **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Massimo Torriani, Luca Cornacchia, Nessim Vaturi, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Fabio Ferrara, William e Giorgio Baldaccini, Giuliano Gandini - **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul [illegible] 562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nel 1977 fu lanciato il Voyager II - invitando tutte le forme viventi dell'universo a venirci a trovare. Preparatevi - Avrete compagnia



LEADER
DISTRIBUZIONE

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Ma allora non ci siamo capiti! Ci eravamo lasciati, il mese scorso, con la speranza nel cuore che le polemiche fra i vari sistemi fossero abbandonate per sempre, ma ciò che abbiamo ricevuto è proprio quello che speravamo non vedere. Praticamente, abbiamo diviso le lettere in tre categorie. Categoria uno: quelli che continuano imperterriti a mandare al diavolo il sistema avversario. Categoria due: quelli che ci mandano chili e chili di schede tecniche e missive che descrivono fantomatiche periferiche per il proprio computer e categoria tre quelli che scrivono "basta litigi" o "sono stufo di questo casino" e poi, senza proporre niente di alternativo, ci saluta con ulteriori polemiche e lanciando frecciatine agli avversari.Così non va affatto bene! Se volete una posta migliore dovete darvi da fare! Che fine ha fatto il referendum sui giochi di ruolo? E i discorsi alternativi? Le uniche polemiche in ribasso alle ultime quotazioni della Borsa sono i famigerati giudizi sballati (a parte i soliti ignoti) , e la pirateria: ma per carità non uscite con versioni aggiornate di queste polemiche stantie. Originalità, ragazzi. Ecco quello che vi manca! Allora è vero che tutte le lettere sono dei cloni!?! Dimostratemi il contrario! Il mese prossimo dovrà segnare una svolta nella storia della Posta, mi raccomando. Mi fido di voi.

NATI PER PERDERE VERSIONE 1.89 ovvero LA RIVINCITA DEI NERDS 2

Carissima redazione di TGM,
chi vi scrive è ancora ACQUAMAN, ma non per continuare la Polemica, ma solo per porgere le mie scusa a BRONCOs, per averlo contraddetto forse in modo troppo "piccante" e un grazie a Pietro, che dopo avermi dato del p***a mi ha informato sul prezzo e la disponibilità del monitor monocromatico per Amiga (anche se non mi interessa poi molto, visto che stavo parlando di quello per Atari ST) . Vorrei anche complimentarmi con MR. GURU e MISTER ALFABET... hem no, ABC per le belle lettere. Penso che Pietro abbia ragione sul fatto che molti lettori di TGM sono videogiocatori e che quindi se ne STRAFREGANO dei tuoi dati tecnici sui vari computer e schede grafiche. Concludo facendo i complimenti per la rivista che è ottima (a parte il numero di Marzo, bleah!) .
PS
A proposito del referendum sui giochi di ruolo (almeno uno! NDR) , io sono favorevole a concordare più spazio, visto che mi piacciono molto. Ciao!
ACQUAMAN Magistretti Oleggio (NO)

La classe non è ACQUA... MAN. Chi si aspettava una risposta di fuoco alle tonnellate di minacce e di insulti che il nostro amico ACQUAMAN ha ricevuto, si sbaglia di grosso. Molto diplomaticamente, l'uomo-acqua ha risposto in modo pacato ed educato alla massa. Cosa rara, soprattutto in questo mondo di ladri. Senza soffermarsi troppo su luoghi comuni è meglio interrompere qui il discorso delle diatribe fra sistemi, che sono durate fin troppo. E vogliamo che la lettera di ACQUAMAN, uno dei promotori, termini così come aveva iniziato una delle polemiche più lunghe, dilanianti e noiose dell'altrettanto lunga storia delle Posta. E per questo motivo che non pubblichiamo le lettere del Prof. Luca Morisi (che comunque ha ragione riguardo alla lettera di Orlandi: chiediamo scusa) e di Tex, giunteci recentemente, per non ricominciare tutto daccapo. The End.

POSTA CINEMATOGRAFICA

Bareggio,17-3-1989 dopo Alex (acciderba, che esaltato! NDR)

Classifica cinematografica di TGM

1 IL RITORNO DI BRONCOs BILLY: la triste storia di un cavallo con un Motorola al posto del cranio (*** @@@)
2 MR. GURU PASCOSKY, DI PADRE VIGLIACCO: il film non lo ha capito nessuno, essendo in lingua GURU. (* @)
3 IL RAGAZZO DEL PLAYBOY (con Nicola Quattrini) : E la storia di un povero ragazzo che desiderava emulare John Holmes (**** @@@@)
4 RAIN MAN (L'UOMO DELLE NEVI) : MR. ABC non sa leggere altre lettere oltre a D,E,F e cerca qualcuno che gli insegni l'itaGLiano (** @@@)
5 CHI HA INCASTRATO MATTEO BITTANTI? : facile, chi non tollera le polemiche (* @)

Che rottura scrivere lettere (mettiti nei nostri panni: dobbiamo leggerle! NDR)
L'onnipresente Alex Raccuglia:
THE ALEX
PS: ringrazio nuovamente quel "testone" di Piro, Paul McSchizzo, Tort Harrison e Rilio Starr (i Putizzorum) .
PPS: ho inventato il virus per l'MSX. (ci mancava solo questa, NDR) . Chi ne vuole una copia me lo richieda. (E contagioso? NDR)

Ed eccolo qui, nuovamente, per la gioia (e il raccapriccio) di tutti: THE ALEX! Fregandosene di inutili diatribe e pirati dei sette mari, T. A. torna a colpire con la sua satira pungente ed efficace. Bè, almeno è originale...

LA GRAFICA NON E TUTTO... MA E MOLTO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Spettabile redazione di TGM,
mi chiamo Massimiliano Franzeroli e sono un PC utente. Vorrei esprimere con questa lettera, tutto il mio disgusto per le vere e proprie porcherie di giochi per PC che le software house hanno sfornato in questo periodo. Sia bene inteso che non sto parlando di tutte le case di software e di tutti i giochi sul mercato, bensì di una buona parte. Tranne alcune eccezioni, la grafica dei giochi per PC è semplicemente deprimente. Noto in alcuni giochi che posseggo un vero e proprio "menefreghismo" e mancanza di impegno da parte dei programmatori che sembrano non sforzarsi più di tanto per curare la grafica (non posso dire nulla dei suoni, d'altra parte lo standard...) . Se prima era a un livello normale, la mia rabbia è salita alle stelle quando ho copiato delle navicelle spaziali dalle fotografie dello "sprite editor" del SEUCK sul mio schermo (con il programma PAINT, APP contenuto nel disco 4 del GEM della MICROSOFT) e ho ottenuto effetti davvero strabilianti. Suppongo che i risultati che ho ottenuto io possano venir fuori anche su un gioco serio per PC. Personalmente penso che giochi fatti come dico io (sull'esempio dell'AMIGA ma nelle possibilità della scheda EGA) possano tenere testa a qualsiasi gioco dell'ATARI ST.. Sono stanco di sbavare di invidia davanti a schermi collegati a computer AMIGA o ATARI in funzione.
Mi sono veramente rotto le scatole. Sono stato deriso da amighisti che hanno visto i miei giochi. Mi sono stancato seriamente di questo e vorrei da parte dei programmatori una spinta in più per arrivare a risultati migliori. Chi ha detto che un PC che monta una scheda EGA non si possono ottenere effetti cromatici è un eretico. Ho disegnato esplosioni copiandole dagli schermi dell'AMIGA e dell'ST e gli effetti sono stati quasi gli stessi. Mi sono rotto di spendere soldi per giochi firmati per poi guardare il mio monitor e piangere lacrime amare. So benissimo che la grafica non è tutto in un gioco, ma anche l'occhio vuole la sua parte. Non vedo perché i giochi debbano costare così tanto visto che poi la grafica fa schifo. Ho deciso una cosa: chiunque voglia vendermi copie pirata dei giochi faccia pure, visto che così non spenderò molti soldi per giochi "graficamente" parlando vomitevoli (nooooo! NDR) . Scrivetemi perché dico sul serio. Ciao TGM, anche tu costi troppo e la tua copertina si stacca facilmente, ma non smetterò di comperarti.
Max the "MJC"

Caro Max, calmati. Capisco benissimo come ti senti: possedere un ottimo hardware e un pessimo software è frustrante, ma devi capire che il lato ludico dei PC è un fenomeno recentissimo, e si sa che i primi tentativi sono spesso disastrosi. Ma non mi pare però che quello che è stato prodotto sino ad ora per PC sia poi così terrificate come tu lo descrivi!! Un Pc con una scheda EGA può vantare capolavori come SPEEDBALL, FALCON, DOTC (adesso anche su CD!) , F19 STEALTH FIGHTER, STAR TREK, DARK SIDE, THE PRESIDENT IS MISSING, SENTINEL WORLDS e moltissimi altri. La strada è lunga, ma non fermarti. Gli amighisti si lamentano delle conversioni dall'ST, e hanno ragione. Hanno dovuto aspettare un bel po', ma i frutti finalmente cominciano a vedersi:la versione americana di Street Fighter ti dice niente? Aspetta, non ti chiedo che questo...e non cadere in tentazione!

CONSOLATI CON UNA CONSOLE

Spett. redazione di TGM,
vi scrivo l'ennesima lettera, ma , credetemi è più forte di me. Oggi ho acquistato il 7imo numero della vostra splendida rivista (come avrete capito sono un vostro assiduo lettore!) e l'ho letto tutto d'un fiato comodamente spaparanzato sulla mia poltrona preferita. Devo ammettere che ogni mese vi date molto da fare, ed il numero che ho tra le mani ne è la testimonianza perché è ricco di informazioni e notizie. A tale proposito mi sono soffermato sull'articolo dedicato alla nuova console KONIX (attenti all'impaginazione!) (ricevuto, pardon! NDR) ed è proprio di questo che vorrei parlare. Nella prima lettera che vi scrissi (mai pubblicata, sigh) vi dissi come la pensavo sul tumultuoso mercato dei computer trascurando totalmente l'argomento console. Beh...io forse non ho le idee chiare su come va avanti questo mercato, (non sei il solo! NDR) però ripeto, secondo me c'entra poco con il mondo dei computer. Il signor Bonaventura (qui comincia l'avventura..NDR) nel suo editoriale ci ha fatto notare come le console potrebbero diventare il futuro divertimento elettronico (giochi?) , io però non pronosticherei un tale futuro. Mi pare che la gente distingua ancora il computer dalla console per il suo aspetto professionale e la sua fama di essere serio e di conseguenza non opta mai per i prodotti del tipo NINTENDO O SEGA (non me ne vogliate) che si avvicinano di più al giocattolo. Questa nuova console KONIX a guardarla bene sembra proprio avere un design fatto apposta per i bambini, ed inoltre presenta periferiche un po' assurde, in una sala giochi il sedile idraulico ci sta anche bene, ma a utilizzarlo in casa mi sentirei un po' ridicolo (ma non ti piacerebbe avere una sala giochi in casa? NDR) . Per finire, se le console diventassero realmente le dominatrici del mercato "SOFTWARE GIOCO" che fine farebbe chi tenta di creare dei giochi propri (il successo di SEUCK non è un caso) o come avete fatto notare voi, i computerartisti e i computermusicisti?
Saluti a tutti da Mario Testa (VA)
PS: vorrei tanto veder pubblicata la mia lettera per sapere cosa ne pensate voi e gli altri lettori. (concesso, NDR)

La lettera di Mario si riallaccia al discorso iniziato nei primi numeri di TGM ad opera di MR. BIG ed interrotto bruscamente per mancanza di opinioni. Pare sia scoppiata una vera e propria moda di creare nuove console, praticamente una al mese, simile al boom informatico che ebbero i computer nell'82. Mi pare però azzardato pronosticare vittorie e quanto meno successi di macchine la cui comparsa è limitata, per ora, a pochi paesi. Ho avuto l'occasione di vedere alcune recensioni per giochi della PC ENGINE (VIGILANTE, DRUNKEN MASTER, DRAGON SPIRIT, SPACE HARRIER, ed R-TYPE) e direi che sono ottimi. Ma

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bisogna vedere ancora i rivali, che sulla carta hanno uguali possibilità di successo. Le periferiche della KONIX sono eccezionali, anche se un tantino esagerate. Per quanto riguarda gli artisti del computer non preoccuparti, non moriranno mai. In fondo i computer hanno sempre qualche asso nella manica in più. Certo, se le nuove console fossero molto valide sotto tutti i punti di vista, allora...Boh, chi vivrà, vedrà.

POSTA FLASH

The Boy alias Dario Altobelli ci chiede che fino hanno fatto i famigerati GUFI, in quanto ha voglia di sbranarli. In effetti è dai tempi remoti di VIDEOGIOCHI che non se ne sente più parlare. Che si siano estinti? Attendo risposte.

Massimo e Gaetano Ferraù chiedono aiuto per Uninvited: abbiamo passato la loro lettera al mago. Ringraziamo per i complimenti.

"il popolino povero e sconsolato ha sempre sparlato e combattuto contro la nobiltà" *ecco la bella frase con cui il nostro affezionato Luca Campana conclude la sua lettera contro Orlandi.Peccato il resto non sia così bello....*

"Non bisogna lamentarsi del passato,ma comprenderlo per cambiare il presente e migliorare il futuro" di Goffredo Baroncelli, in arte BRONCOs (*svelata la sua identità segreta!*).

VIOLENZA : QUESTA SCONOSCIUTA

Cara TGM,
vi scrivo per la terza volta e spero nella pubblicazione della presente (la speranza è l'ultima a morire, NDR) . Vorrei pronunciarmi anch'io sullo scottante argomento violenza. Sarà pure vero che il giocare al computer giochi violenti può essere poco edificante, ma io penso che non sarà una partita ad AAARGH! o a IK+ a rendere il mondo così violento. C'è da considerare anche che non tutti si fanno influenzare da un grido violento, anzi sono poche le menti malate che si comportano come il proprio eroe digitale. In America, un bambino dopo la visione di SUPERMAN III si è lanciato dal balcone di casa sua. Giudicate voi (la madre è stata arrestata per avergli lanciato addosso la criptonite, NDR) . Capisco che giocare un videogioco è più interattivo di vedere un film, ma il videogame in sé e per sé non va condannato perché innanzi tutto la definizione non è proprio reale, e anche nel film il parlato fa violenza,cosa che non accade nel computer. C'è certa gente che è convinta che anche uno shoot'em up io violento, io dico che certa gente è inutile che giochi al computer, anche perché sotto questo punto di vista anche The President is Missing è violento solo per qualche immagine "colorata", si fa per dire visto che le immagini sono in bianco e nero, di rosso. A questo punto andrebbe detto che tutti i giochi del computer come scopo universale hanno la distruzione dell'avversario, e io non penso che sia proprio violenza questa. Technocop ha fatto parlar molto di sé per la sua violenza. Il gioco molto ben disegnato adottava forse un'eccessiva violenza, si possono uccidere anche i bambini, penso che questo sia il troppo. Concludendo penso che una sana partita a Speedball o IK+ o TECHNOCOP e chi più ne ha più ne metta, non è proprio malvagia. Arrivederci.
Alessandro Coro

ATTENZIONE !!!
in Via Montegani,11 - Milano
TROVI ESPANSIONI A UN MEGA PER A 500
A L. 250.000 IVATO
da B.C.S.
IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO
DI GIOCHI ORIGINALI !!
tel. 02-89.69.960 - fax. 02-89502102

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PS: farete anche voi a Maggio un referendum come a ZZAP! ?
PPS: parlerete del NINTENDO a 16 bit.
PPPS E vera l'esistenza di un PC stereo a 16 Canali e 5012 colori?

Nel suo modo assai contorto di spiegarsi, Alessandro espone la sua opinione sui videogiochi violenti, la quale, però mi pare in certi punti contraddittoria e approssimativa. Per il discorso delle immagini poco reali e dei giochi poco realistici non sono tanto d'accordo, fra poco tempo, "grazie" allo sviluppo tecnologico dei giochi da sala vedremo veri e propri massacri e attentati simulati, come se non ce ne fossero già abbastanza. I videogiochi sono anche istruttivi e aiutano a stimolare i riflessi (anche se ho qualche riserva su questo) ma a quanto pare ultimamente il 70% dei giochi prodotti è di tipo violento, lo dimostrano le statistiche. Spero che sia solo una moda.

COMMENTO FINALE

Posta abbastanza povera questo mese. Avrei potuto comunque riempire venti pagine di polemiche fra sistemi, ma non mi è sembrato il caso. Meglio poche, ma buone. Mi auguro che possiate trovare nuovi orizzonti da esplorare e su cui dibattere il mese prossimo, ma è inutile andare a cercare tanto lontano: guardatevi intorno. A presto.

CENTRI SOFT

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

SOFT center
VENITE A TROVARCI

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER
Tel. (02) 8463905
Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI
Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA'
Vendita per corrispondenza

68000 e dintorni...
Via Washington, 91
20146 Milano - Tel. 02/42 31 035
CENTRO AUTORIZZATO
Commodore e Philips
SOFTWARE POINT
DETTAGLIO - INGROSSO
SCONTO RIVENDITORI
VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEWS

Metti un Mac nel tuo Amiga!

Ecco le notizie che molti di voi stavano aspettando: l'emulatore Macintosh per Amiga è pronto, e sarà accompagnato da un altro validissimo prodotto in grado di aprire finalmente le porte della comunicazione fra il mondo Commodore e quello Apple nello scambio di dati fra i campioni digitali di entrambe le case.

Cominciamo dall'attesissimo emulatore su cartridge della Readysoft (quella di Dragon's Lair e del 64 Emulator 1 e 2, per chi si sta grattando la testa o massaggiando il mento), il versatilissimo AMAX.

La nota azienda canadese ha presentato questo emulatore Macintosh alla mostra di Novembre World of Commodore svoltasi a Philadelphia: si tratta di un insieme di software e hardware, quest'ultimo composto da una cartridge da inserire nella porta di espansione del drive esterno (l'ultimo nel caso se ne possegga più di uno) dell'Amiga (qualsiasi modello al di sotto del 2500), e deve essere completato con l'inserimento di ROM da 64K o 128K del Macintosh (o EPROM in cui è stato trasferito il contenuto di queste ultime).

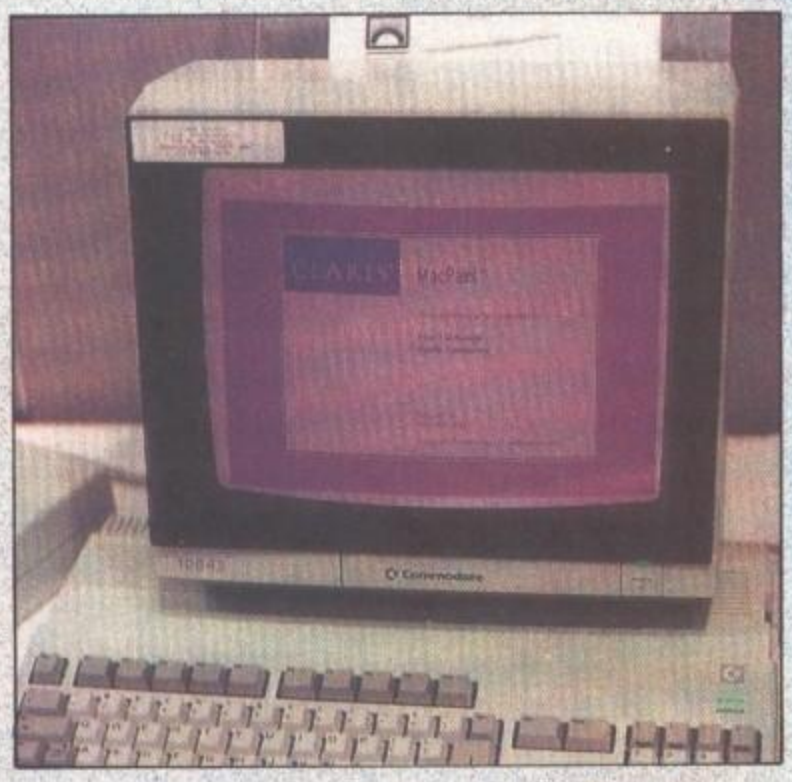
La risoluzione grafica è doppia, in modo da consentire 640x400 pixel (più del Macintosh in versione 'originale') a tutti i possessori di monitor ad alta persistenza o di un accessorio 'flicker fixer' (oltre che a coloro che non possiedono né l'uno né l'altro ma vogliono rovinarsi la vista), e 640x200 per tutti coloro che odiano la grafica 'interlacciata' e posseggono un monitor normale o peggio, con possibilità di scrolling del video per la visualizzazione dell'area non visibile.

Per i più curiosi, ricordiamo che l'area di schermo del Macintosh è di 568x352 pixel in monocromatico (lo schermo incorporato in un Mac è a fosfori bianchi).

Sarà possibile, con AMAX, settare invece un colore per lo sfondo fra quelli disponibili su Amiga.

Il problema della compatibilità delle memorie di massa (i possessori di Aladin o Magic Sack per ST ne sanno qualcosa), causato dal fatto che il drive dell'Amiga non è in grado, come quello del Mac, di variare la sua velocità di lettura/scrittura col variare del numero di tracce a cui accede, è stato risolto con una speciale operazione che permette di scrivere/leggere su un dischetto da 3,5" formattato da un Macintosh solamente 272K di dati. Tramite una utility (fornita) da caricare sul Mac, sarà però possibile trasferire un intero dischetto Macintosh con tre passaggi da 272K.

La Readysoft al momento sta lavorando sulla possibilità di adattare un drive del Macintosh in modo che possa lavorare collegato ad un'Amiga, ma non è la sola ditta a tentare l'esperimento (vedi più sotto le notizie sul secondo prodotto di 'emulazione').



Cosa? Ah, la compatibilità... nella foto potete vedere lo screen di presentazione dell'ultima versione del famoso programma di grafica MacPaint della Claris, e possiamo assicurarvi di aver visto girare sull'Amiga/Mac anche il favoloso Microsoft Word (col quale vengono scritti questi articoli su un 'vero' Mac II), l'impareggiabile Excel e persino il programma di Desktop Publishing PageMaker (e come se non bastasse MacPaint era persino più veloce che non sul vero Macintosh, grazie ai chip custom dell'Amiga).

Infine il prezzo: se acquistate il prodotto dalla Readysoft (il cui indirizzo è P.O. Box 1222 - Lewiston, NY 14092 - USA, Tel. 416-731-4175 per la sede americana) lo pagherete circa 150 dollari...

Ma passiamo al secondo prodotto, anch'esso realizzato da una casa che molti utenti 'seri' di Amiga conosceranno: la Central Coast Software (424 Vista Ave. - Golden CO 80401 - USA, Tel. 303-526-1030), madre del celeberrimo DOS-2-DOS (usato spesso dalla nostra redazione italiana per trasferire i file scritti su Amiga in formato MS-DOS o ST e viceversa).

La Central Coast Software, dicevo, ha quasi ultimato MAC-2-DOS che permette, se utilizzato con un drive esterno Macintosh, di trasferire files tra i due computer. Il software infatti è accompagnato da un cavo di adattamento per il collegamento del drive all'Amiga, ed avrà probabilmente un prezzo di 295 dollari se compreso di drive Macintosh e di 89.95 dollari in versione senza drive.

Per il momento è tutto sul fronte degli emulatori Mac per Amiga: vi diremo qualcosa appena avremo altre notizie (magari di importazioni ufficiali).

Intanto cominciate a sognare...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' ARRIVATO STACY!!!

L'ST portatile è una realtà

▲ *Qui sopra il nuovo STacy: notate la trackball al posto del mouse e il display LCD...*

Il nostro inviato allo stand Atari dell'ultimo CeBIT'89 (la famosa fiera dell'informatica tedesca) è riuscito a vedere e fotografare la tanto attesa versione portatile dell'ST, che è stata presentata (come avevamo preannunciato in una news di molti numeri fa) col soprannome di 'STacy'. Stesso microprocessore del fratello 'da tavolo' — un 68000 a 8 Mhz — il neonato è dotato di un accumulatore esterno per l'alimentazione e di un display a cristalli liquidi che dovrebbe sostituire il monitor ad alta risoluzione che potrà essere ripiegato sulla tastiera dando così al tutto la classica forma 'a valigetta' dei laptop.

Molti si staranno chiedendo se il pannello LCD potrà davvero sostituire efficacemente l'ottimo monitor monocromatico dell'ST: la sua risoluzione grafica è di 640x400 pixel, con lo sfondo di colore verde e il testo in nero — non aspettatevi una perfetta riproduzione del monitor da tavolo, dato che (almeno nel modello provato) la qualità del display non era grandiosa e si verificavano dei 'piccoli inconvenienti' come la sparizione del puntatore quando il mouse veniva spostato troppo rapidamente.

A proposito di mouse, come anche in questo caso avevamo annunciato, la Atari ha ovviato al problema della scomodità con una trackball, ovvero il classico 'mouse capovolto' incassato su un lato della tastiera, più precisamente sul tastierino numerico.

La memoria di questo gioiellino portatile è di 1 Mbyte e la memoria di massa nella versione base è fornita da un drive doppia faccia — se poi siete esigenti potete optare per la versione a 2 Mbyte con Hard Disk da 20 Mbyte (i prezzi annunciati erano in marchi, con un valore equivalente a L.2.500.000 circa per il modello base e un po' più di 3.500.000 lire per la versione 'massiccia' — come direbbe il mio amico AJ).

Ah, dimenticavo: il 'mostriciattolo' non è il massimo della leggerezza, dato che pesa 9 chilogrammi.

L'Atari RISC...hia con la Acorn

All'estero le società fanno presto a fondersi, sciogliersi e amalgamarsi: in questo periodo — sono voci di corridoio — sembra che la Atari stia per rilevare le vendite dell'Archimedes dalla Acorn. Sebbene la voce sembri piuttosto fondata, il direttore della Atari tedesca Alwin Stumpf ha dichiarato che fino ad ora non ci sono stati contatti diretti fra le due case produttrici di hardware. Questo accordo, se i pettegolezzi si dimostrassero cronaca, metterebbe in grado la famosa compagnia di utilizzare la potentissima tecnologia RISC oltre che di inserire nel proprio listino un computer del livello di Archie.

UNA CARTRIDGE PER L'ST

La Romantic Robot commercializza la sua Multiface a 16-bit

Non so perché abbiamo aspettato tanto prima di parlarvene: questa favolosa cartridge per Atari ST è stata annunciata quasi un anno fa ed è già disponibile da molti mesi: ma Multiface ST segue le orme delle già collaudate Multiface One e Two per lo Spectrum Sinclair e l'Amstrad CPC (così come quelle delle innumerevoli cartridge per C64 come la Expert o la Action Replay).

Prodotta e distribuita dalla Romantic Robot inglese, la cartuccia permette di 'congelare' la maggior parte del software per ST e di intervenire direttamente in memoria salvandone l'intero contenuto in versione compattata su disco o su RAM Disk, registrando solamente lo screen presente sul video in quell'istante o di formattare dischetti da 3,5"" in singola e doppia faccia rispettivamente fino a 410/820K.

Se abbinata all'utility Multi-Toolkit della stessa Romantic Robot, che va a trasferirsi automaticamente nella RAM della cartridge, la Multiface consente inoltre di visualizzare il contenuto della memoria in esadecimale, decimale o ASCII modificandolo a proprio piacimento.

La Romatic Robot stessa non garantisce il successo col 100% del software per ST, ma certamente con la maggior parte dei giochi e delle utility non dovrebbero esserci problemi.

Per tutti coloro che stavano già facendo sogni di ricchezza 'piratesca' l'informazione finale: tutti i programmi 'sprotetti' con la Multiface hanno bisogno, per funzionare, che essa sia presente. Eh, eh, eh...

ACCOPPIAMENTO... VELOCE

In Germania è stato annunciato un accoppiatore acustico capace di raggiungere la stupenda velocità di 2400 Baud (quanto un modem di buon livello, quindi!): sarà possibile così ottenere la flessibilità tipica di tali apparecchi (gli accoppiatori acustici si collegano facilmente alla cornetta telefonica, senza quindi problemi di prese e connettori vari) insieme alla potenza che finora era appannaggio esclusivo dei modem. La compagnia che dovrebbe produrre questo gioiello (dal prezzo probabile di 600 marchi tedeschi — circa 440.000 lire italiane) è la Dataphon.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN 'DURO' PER L'AMIGA

"Finalmente un Hard Disk targato Commodore per l'Amiga 500!" — questo sarà sicuramente il commento di molti utenti Amiga appena vedranno la foto di questa news. Il nuovo accessorio si chiama "A 590", è collegabile al Bus di sistema, lavora col Kickstart 1.3 ed ha una capacità di 20 Mbyte.

Per ottenere una ragionevolissima velocità di accesso al disco la periferica è dotata di un chip DM (Direct Memory Access) interno capace di fargli raggiungere i 2.4 Mbyte al secondo nei trasferimenti di dati da e verso la memoria di massa. Il cabinet in cui è contenuto l'HD, inoltre, presenta degli zoccoli vuoti in cui è possibile inserire dei chip di RAM fino a dotare l'Amiga 500 di una comodissima memoria da 2 Mbyte.
Intanto, la Spirit Technology Corporation di Salt Lake City ha annunciato la commercializzazione di un adattatore, l'HDA-506, che consente il collegamento di un qualsiasi Hard Disk per MS-DOS e compatibili o del modello ST-506 all'Amiga 500 o 1000.

Dall'Hard Disk... alla videocassetta!

Forse nessuno di voi ha mai sentito parlare di quella cartridge per C64 che permetteva di trasferire i dati di un floppy sul nastro di una qualsiasi videocassetta, apparsa in Gran Bretagna un paio di anni fa. Ebbene, se per il 'piccolo' della Commodore l'accessorio era giunto troppo tardi, non è certo il caso del Flashback per Amiga prodotto dalla Readysoft.

Finalmente tutti i possessori di Hard Disk potranno realizzare un rapido e sicuro back-up dei loro dati senza dover impazzire per cercare un 'tape-streamer' (costosi sistemi di back-up a nastro per personal computer) o andare in miseria spendendo i propri soldi in centinaia di floppy disk, grazie a questo nuovo prodotto della Readysoft.
Flashback è una combinazione di hardware e software che permette di collegare (tramite l'uscita video-composito e quella seriale abbinate) l'Amiga ad un videoregistratore in standard VHS o Beta e di riversare su videocassetta fino a 100 Mbytes di dati. Quando vorrete riportare su HD i vostri file, basterà eseguire il processo inverso... et voilà, il gioco è fatto!
Cosa volete di più dalla vita?

Amighisti, all'erta: arriva l'IRQ VIRUS!

Dopo le notizie (non ancora verificate al 100%) dei nuovi virus che si nascondono nella memoria dell'orologio (e quindi non vengono cancellati neanche spegnendo la macchina) e 'cucinano' i chip più delicati dopo un certo numero di 'boot', facendoli bruciare con dei 'loop' infiniti, ecco un nuovo flagello software che si ispira ai più infidi virus apparsi su macchine come l'IBM o il Macintosh.
Le notizie ci vengono dalla Germania e dall'Inghilterra: si tratta di un virus che, anziché installarsi sul bootblock come tutti gli altri, si innesta sul primo file eseguibile presente nella startup-sequence del disco.
Finora sappiamo che il suo effetto sta nel cambiare il nome della prima finestra aperta sostituendolo col suo (IRQ VIRUS) e che si trasmette in tutti i dischi successivamente inseriti nel drive andando ad 'infettare' le rispettive startup-sequence. Inoltre sembra che il sistema vada in tilt se l'Amiga è dotato di kickstart 1.3, e che — data la sua natura — l'IRQ Virus si trasmetta facilmente prelevando files da banche dati.
Finora l'unico programma in grado di intercettare questo nuovo virus è la versione 1.3 di VirusX di Steve Tibbet, mentre l'utility di Pubblico Dominio conosciuta come KV (Kill Virus) riesce esclusivamente ad individuarlo.

Volete un consiglio? Comprate software originale...

NOVITA' NELLA GRAFICA

Si parla molto, in Germania (e speriamo presto in Italia), di due grosse novità per realizzazioni grafiche sull'Amiga.
Il primo è un pacchetto presentato dalla Commodore stessa col nome di 'Videobox', dal costo di 1600 marchi tedeschi (poco più di un milione di lire) contenente un'interfaccia Genlock (per mixare la grafica dell'Amiga con segnali video provenienti da una TV, un VCR o un altro computer), un'interfaccia per la digitalizzazione di immagini a colori e la conseguente memorizzazione e visualizzazione (il marchingegno in questione di chiama Diamond ed è dotato di un suo software), i cavi necessari per tutti i collegamenti, e — dulcis in fundo — tre pacchetti software per la gestione di immagini video: Titles, per creare titoli e scritte da sovrapporre alle immagini video; Quick Silver, per realizzare animazioni; Effects, che come dice il nome consente di creare effetti speciali come dissolvenze, sostituzioni, etc.
La seconda novità, di cui non sappiamo né la data di uscita né il prezzo, è una scheda grafica che consente di avere 256 colori ed una risoluzione di 1024x1024 pixel gestibile dal nuovo Kickstart 1.4 (quest'ultimo annunciato per i primi del 1990). Vedo i sorrisi soddisfatti di molti appassionati di computer graphics...

Di tutto un po'

PROGRAMMARE... IN TASCA

Il "PB 2000 C" è il nuovo nato nella (numerosa) famiglia dei tascabili Casio: le caratteristiche innovative di questo calcolatore da tasca è la possibilità di realizzare, con l'ausilio di ROM Card dalle dimensioni ridottissime, programmi in C e in Pascal — quest'ultima in particolare contiene un compilatore molto simile al favoloso Turbo Pascal della Borland. La prima versione ad apparire sul mercato dovrebbe essere quella in C, probabilmente pronta per questa estate, con un prezzo che si aggira sulle 350.000 lire — dopo l'autunno seguirà la versione Pascal.

CHIP IN RAY-TRACING

I giapponesi sono davvero pieni di risorse: aspettatevi presto dalla Toshiba un circuito integrato per il calcolo veloce nella generazione di effetti in Raytracing: generazione di sfere, superfici e sorgenti luminose. A qualche mese dalla realizzazione del modello definitivo, il chip dovrebbe arrivare anche in Europa... cominciate ad immaginare gli sviluppi nella computer graphics.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM PREVIEW

Il futuro dei 16-bit

Questo mese le nostre anticipazioni straripavano più del solito: abbiamo cercato di presentarne il più possibile, strutturate in vari modi: godetevi le immagini e le descrizioni di ciò che apparirà sui vostri monitor nei mesi a venire... e non pensiate che sia finita qui!

MOSTRI & CO

La Ocean ha vinto a sorpresa la corsa ai diritti di Nightbreed

OCCASIONE MANCATA

La US Gold era la prevista vincitrice dei diritti, dopo le lunghe discussioni fatte, ma chiaramente la Ocean — che di recente si è fatta notare per i suoi giochi basati su film — ha offerto di più, in danaro od in esperienza.Gary Bracey della Ocean fa notare come "la nostra serie di prodotti basati su film... penso che abbiamo la maggiore esperienza in questo campo fra tutte le ditte di software".

— e naturalmente è già al lavoro per produrre la licenza da film che dovrebbe spopolare il prossimo Natale, come è già successo per RoboCop e Platoon.

I programmatori di questa avventura dinamica a multicaricamento dovrebbero essere quelli della Impact Software, di cui recensiremo sul prossimo numero Run The Gauntlet.

Il film , di cui sono iniziate da poco le riprese, è basato sulla storia horror di Clive Barker Cabal. "Non si tratta proprio di un film horror" dice però Gary Bracer della Ocean, "cercheranno di non farlo vietare ai minori di 18 anni. Si tratta più di un film di mostri. E sono solo mostri, non belve sanguinarie... ci saranno più mostri qui che in un qualsiasi altro film."

Barker sta lavorando personalmente alla sceneggiatura ed alla regia del film, il primo dopo le fatiche di Hellraiser. Visto che la Ocean ha libero accesso ai set, i programmatori dovrebbero riuscire a catturare molto dell'atmosfera della pellicola.

Dice Bracey "Abbiamo la massima collaborazione dalla gente degli studi: siamo là praticamente ogni settimana, possiamo accedere alle sceneggiature."

Da parte loro, i produttori — e particolarmente gli esperti di effetti speciali della Image Animation — hanno "un input diretto sul gioco", e stanno aiutando nella creazione della trama.

ARGOMENTI... TOMBALI

La Ocean potrà anche descrivere il film come un non-horror, ma per la Pedersen Systems americana c'è un solo modo per affrontare le cose — direttamente dalla tomba.

Per il loro nuovo gioco Zombies: Undead or Alive (PC e Apple II), hanno messo insieme "il massimo horror arcade", "scene horror molto realistiche" e — questo è il massimo — "effetti sonori reali".

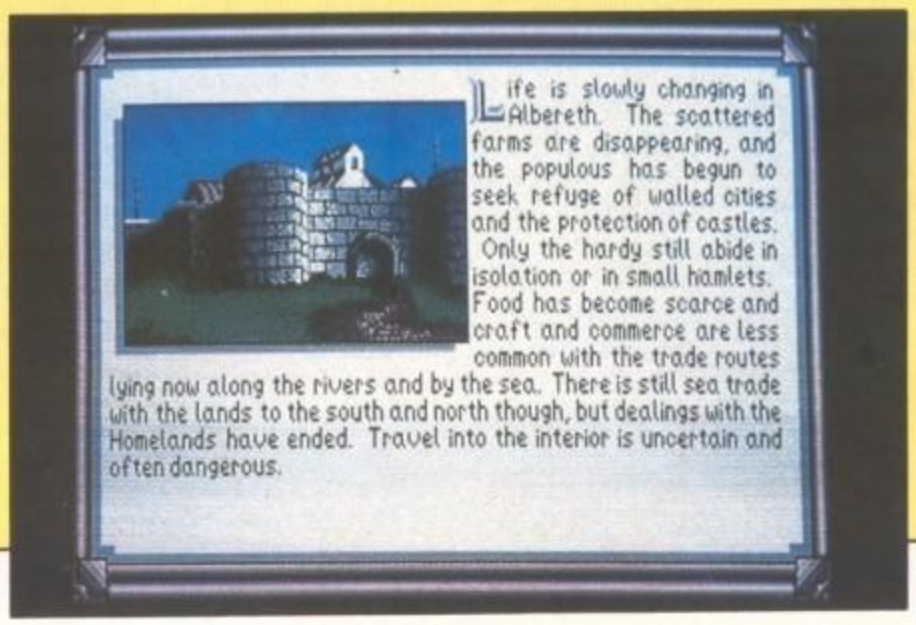
Rabbrividite con il primo "gioco horror in 3D" dalla Pedersen Systems, tra breve dal vostro becchino preferito.

MICROPROSE ALLA RISCOSSA

Microsoccer, lo splendida simulazione calcistica della Sensible Software è stata convertita per i 16-bit dalla Electronic Pencil Company e promette di essere bello come la sua versione per 64.

Il gioco è una delle più complete simulazioni calcistiche in commercio e comprende scivolate, tiri d'effetto, rovesciate ed anche cambiamenti atmosferici.

L'uscita del gioco era prevista per la fine del mese scorso (Aprile) e potrebbe essere nei negozi nel momento in qui state leggendo questo articolo.



Xenophobe segna invece una svolta nella storia della Microprose; infatti, per mezzo di questo titolo, la nota casa di software, specializata in simulazione di ogni genere, sta per rilasciare la sua prima conversione da Coin-op.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ultima V *raggiunge anche gli schermi dell'Amiga: come sarà?*

Xenophobe è un gioco della Bally (quella di Rampage, per intenderci) per uno, due o tre giocatori ambientato in una stazione spaziale infestata da alieni che i nostri eroi hanno il compito di sterminare.
Stuart Bell della Microprose ha detto che nella conversione si cercerà di inserire tutta la giocabilità dell' originale ma il numero di giocatori verra diminuito da tre a due.
Dovrebbe essere rilasiata in questi giorni la versione ST di Airborne Ranger, la nota simulazione di guerra che ottenne un certo successo nelle sue versioni a 8-bit.
Stando a quello che ci è stato detto dalla Microprose la versione ST oltre ad avere una miglior grafica, ed una maggiore velocità dovrebbe offrire un eccezionale giocabilità.
Sotto l'etichetta Origin stanno inoltre per uscire Ultima V per ST e Times of Lore per Amiga. Il primo titolo non è altro che il quinto capitolo della serie degli Ultima ed è sottotitolato Warriors of Destiny; pare che il programma renderà possibile l'uso dei personaggi da voi creati in Ultima IV in questa nuova e fantastica versione.
Il secondo è un misto tra un arcade-adventure e un gioco di ruolo con 12000 locazioni da esplorare; rispetto alla versione ST, uscita precedentemente il gioco dovrebbe avere miglior grafica e sonoro.
Altri titoli annunciati sono:

M1 TANK SIMULATION - PC

E' già più di un anno che gli sforzi di una validissima squadra di programmatori della MicroProse sono dedicati alla realizzazione di questa simulazione, dedicata ad un mezzo corazzato dell'Esercito degli Stati Uniti che ancora non ha un nome ufficiale.
Il progettista Arnold Hendrick, già famoso per il suo contributo a RED STORM RISING, F-19 STEALTH FIGHTER e PIRATES!, spiega che la maggiore sfida posta ai tecnici programmatori è l'accuratezza dei movimenti su terreni irregolari.
Hendrick è infatti noto nel campo del software di gioco per la sua continua ricerca di precisione e realismo nelle simulazioni. Egli ha infatti affermato che questo nuovo prodotto ispirato alla simulazione dell'M-1 Abrams riceverà un'attenzione ancora più profonda per i dettagli.
"Fino ad ora non ho visto nessun videogioco che abbia saputo presentare la guida e l'utilizzo bellico di un carro armato come veramente essa si presenta nella realtà. La nostra simulazione sarà quindi la prima a riuscirci. Stiamo utilizzando informazioni autentiche dai manuali dell'Esercito - l'M-1 Tank Operator's Manual, il Tank Platoon Commander's Manual e il Tank Gunnery Manual - perché la nostra intenzione è di rendere la simulazione qualitativamente perfetta. Dato che al completamento del gioco mancano diversi mesi, Hendrick non concede volentieri notizie sui particolari. "Siamo ancora nella fase in cui si cerca di immaginare quante splendide cose possiamo inserire nel gioco," ci ha spiegato. "E' un periodo davvero entusiasmante per noi, perché e adesso che il gioco comincia davvero a prendere forma. E' destinato sicuramente a premiare la lunga attesa che sta precedendo la pubblicazione."
La simulazione supporterà le schede grafiche VGA/MCGA, EGA e CGA oltre a quella Hercules, e sarà possibile installarla su hard disk attraverso una particolare routine di protezione. Sarà necessaria una RAM di almeno 384K e l'uso opzionale del joystick.

GUNSHIP - Amiga

L'Associazione dei Produttori di Software ha recentemente premiato la famosa simulazione di elicottero da combattimento GUNSHIP col certificato di Platino per le vendite raggiunte, riconoscimento che il gioco ha ottenuto grazie alle oltre 250.000 copie vendute solo negli USA.
GUNSHIP è il terzo titolo della MicroProse ad ottenere un simile "bollino di qualità", dopo F-15 STRIKE EAGLE e SILENT SERVICE.
Creato da Arnold Hendrick e Andy Hollis, GUNSHIP mette il giocatore ai comandi di uno degli elicotteri da combattimento più avanzati del mondo, l'AH-64A Apache dell'Esercito degli Stati Uniti. Il velivolo è dotato di armi potentissime ed è possibile, per il giocatore, selezionare il livello di difficoltà e di realismo,oltre ad una missione particolare fra quelle disponibili. Si può avanzare nel gioco guadagnandosi medaglie e promozioni e avanzando così nella carriera militare.
Già disponibile da tempo per il Commodore 64, l'Atari ST e tutti i PC MS-DOS, GUNSHIP ha raggiunto un grosso volume di vendite in tutte le versioni, ed è anche per questo che la MicroProse ha voluto pensare anche agli utenti Amiga, assicurando la pubblicazione di una versione entro la prima metà del 1989.

UMS II

Dopo i recenti annunci di acquisizione dei diritti sulla pubblicazione di UMS II da parte di un'altra software house, la MicroProse è lieta di annunciare che è in possesso della licenza di produzione su tutto il territorio mondiale.
La simulazione, che porterà il nome di UMS II: Nations at War, è in fase di sviluppo da parte di un team di programmatori della Intergalactic Development Inc., con a capo Ezra Sidron, autore dell'UMS originale. Collaborerà con la Intergalactic anche Ed Bever, precedentemente a capo della squadra di programmatori della MicroProse nella realizzazione di Gunship e Dottore in Storia all'Università di Princetown, e sarà responsabile per la ricerca e per la preparazione delle tattiche di combattimento e delle routine di Intelligenza Artificiale insieme ad Ezra.
UMS II: Nations at War sarà disponibile in Agosto per Amiga, Atari ST, Apple II GS, Apple Macintosh, IBM PC e compatibili.

Una nuova apparizione di Airborne Ranger: *questa volta ST*

Ancora un gioco di ruolo: Times Of Lore *per Amiga*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROCEDIAMO CON ORDINE

ACTIVISION

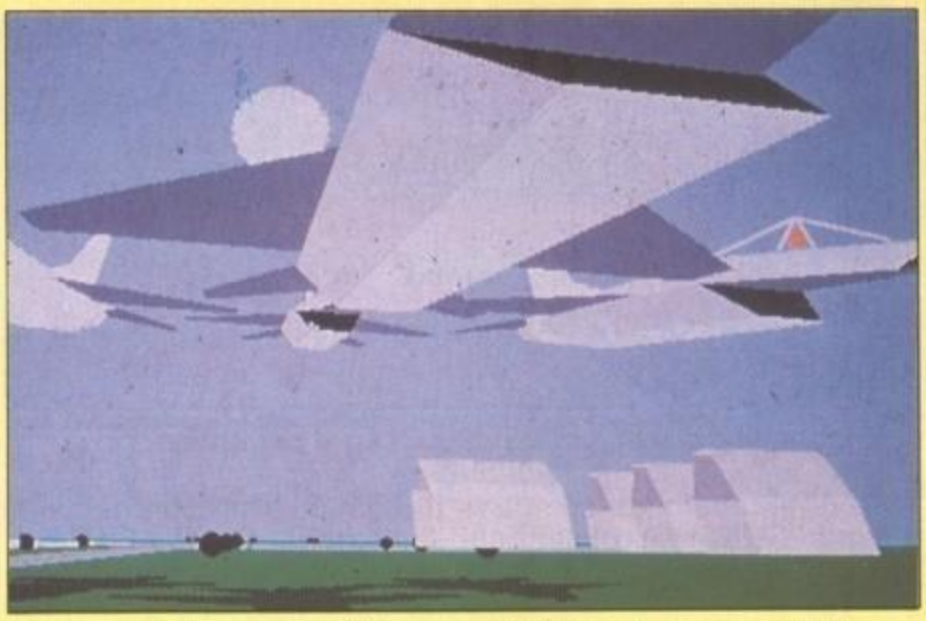
L'Activision continua ad acchiappare le licenze di tutto ciò che riguarda gli acchiappafantasmi, e dopo The Real Ghostbusters si è assicurata la licenza di Ghostbusters 2.
I prodotti di più prossima uscita sono la versione Amiga di SDI e la conversione di Time Scanner di cui l'Activision sta facendo pubblicità nelle confezioni dei suoi altri prodotti ed in televisione (per non farvi stare giorno e notte davanti alla vostra TV preciso che è solo in Inghilterra).
Procede anche la conversione di Altered Beast della Sega ma purtroppo dalle foto che ho visto non sembra molto bello (calmi, calmi, spero di sbagliarmi).
Qualche pazzo ha pensato anche di convertire Power Drift e potete sperare in una buona conversione solo se non avete mai visto il Coin-op.
Tra gli altri prodotti sono previsti il gioco di ruolo Prophecy I e la versione per MS-DOS del Music Studio 3.0.

CINEMAWARE

Il titolo più imminente della Cinemaware è Lords of the Rising Sun che dopo mesi di programmazione pare sia stato terminato; il gioco promette di avere la stessa grafica, lo stesso sonoro e la stessa profondità depo di formiche ingigantite in seguito ad una esplosione atomica.
L'uscita del gioco è prevista per Luglio o Agosto, ma onestamente pensiamo di non vederlo prima di questo autunno.
A Them! fara seguito l'atteso TV Sport Basketball che, se sarà ai livelli di TV Sport Football, diventerà sicuramente la miglior simulazione esistente di questo sport.

DOMARK

Dopo il successo della trilogia di Star Wars la Domark si è gettata sulle conversioni da coin-op ed è pronta per portare sui vostri monitor: Vindicators, Hard Drivin', APB, Xybots, Dragon Spirit, Toobin', e Final Lap.
Vindicators lo trovate su questo numero. Hard Drivin' è invece un coin-op quasi unico nel suo genere, dato che si tratta di una simulazione di guida con grafica vettoriale piena. Visto il successo ottenuto da programmi come Carrier Command o Starglider 2, Hard Drivin' ha le carte in regola per diventare un'ottima conversione.
Xybots vi vede invece in un labirinto con visuale dietro il personaggio principale; ricco di azione e trucchetti, Xybots era un ottimo coin-op, speriamo sia altrettanto bella la conversione.
Dragon Spirit è uno shoot'em up a scrolling verticale nel quale vestite i panni di un drago volante e dovete distruggere una serie di mostri preirecchio Hardware che consente l'unione di due computer per mantenere il feeling del Coin-op.
Toobin' è uno dei più nuovi e divertenti coin-op Atari e vi vede sdraiati su una camera ad aria (pneumatico è lo stesso; NdD) trascinati dalla corrente.
Il percorso è pieno di trabocchetti e nemici che potete uccidere lanciando delle lattine che trovate in acqua



Ritorna gloriosamente il buon vecchio Chuck yeager A.F.T.

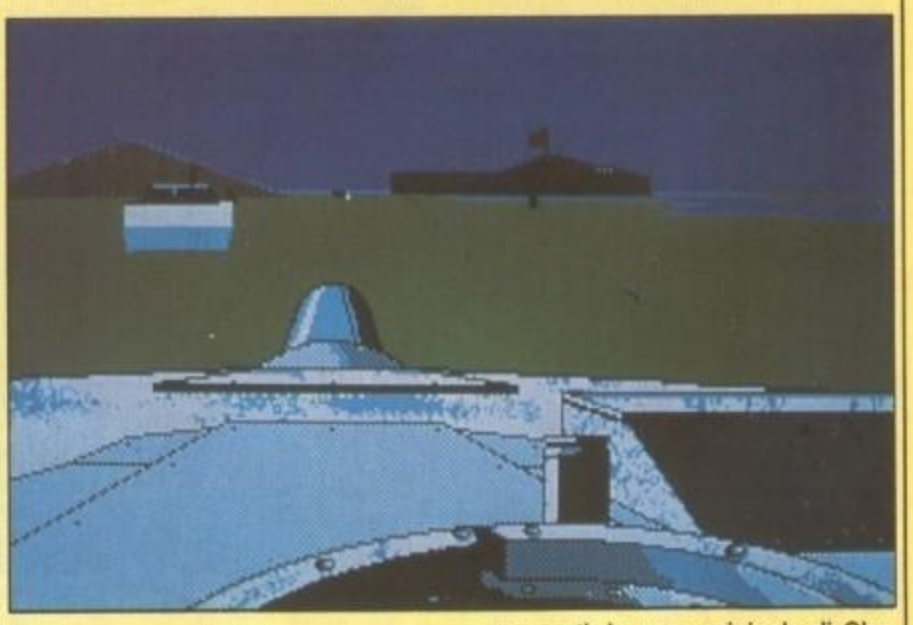
gli altri prodotti della Cinemaware; finora abbiamo visto qualche demo giocabile e non ci sembra inferiore ai precedenti prodotti — al più presto la recensione.
Se il revival cinematografico di Rocket Ranger non vi è bastato, Them! è invece uno Spin-off basato su un film di fantascienza degli anni '50; protagoniste del film erano un gruppstorici che vi si faranno incontro durante il vostro viaggio.
Final Lap sarebbe poco più di un Pole Position con macchine digitalizzate se non fosse perché offre la possibilità di giocare sino in 4 contemporaneamente su 4 console diverse.
Le versioni Amiga ed ST dovrebbero contenere nella confezione un appa-

Questa l'avevamo conservata: Sanguis *della Mirrorsoft...*

(ne parlammo su TGM tanto, tanto tempo fa... vi ricordate?).
Infine, continua anche la serie degli 007 con Licensed To Kill.

Si tratta naturalmente di una versione 'potenziata' del famoso simulatore apparso a suo tempo sul C64 e sullo stesso PC — nuovi territori ed Abrams Battle Tank, che dovrebbe essere disponibile fra non molto per tutti i PC MS-DOS, comprende otto missioni tra cui una contro mezzi militari sovietici e persino un'ambientazione omaggio nella Seconda Guerra Mondiale nella quale farsi le ossa... cosa volete di più?
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER - PC

Abrams Battle Tank *si prospetta interessante, vero?*



ELECTRONIC ARTS

ABRAMS BATTLE TANK
Sarà questa software house a far concorrenza in fatto di carri armati ai nostri amici della MicroProse: è infatti annunciata la pubblicazione di Abrams Battle Tank, un simulatore di mezzo corazzato ultramoderno con ambientazione futuristica (la Terza Guerra Mondiale!).
Il gioco utilizza una visione prospettica dagli occhi del giocatore/pilota, e sono disponibili apparecchiature sofisticate come la visione 'termica' per la guida notturna ed armi altamente tecnologiche.

aeroporti, la voce originale di Chuck stesso pronto a darvi consigli o mandarvi al diavolo per la vostra impreparazione, e persino un maggior numero di velivoli (18 in tutto!). E' stata persino aggiunta una sezione di volo in formazione e qualche percorso aereo in più.
La simulazione può essere anche ottenuta comunicando il numero di serie dell'originale della prima versione in vostro possesso alla Electronic Arts (come? la vostra è pirata? ehh...) e pagando una modica somma per l'upgrade (circa la metà del costo totale) — per chi volesse maggiori delucidazioni il Ser-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vizio Clienti della software house in Inghilterra ha il seguente numero telefonico: (0753) 49442.
Le schede grafiche utilizzate sono tutte quelle più diffuse, comprese quindi Hercules, VGA e Tandy.

ELITE

Manca pochissimo all'uscita del superatteso Ghosts'n'Goblins che verrà seguito a ruota da Paperboy mentre dovrebbe essere già uscito Wanderer 3D.
Dalle foto che abbiamo visto Ghosts'n'Goblins non sembrava niente male (anche se il demo ci ha fatto fare brutti pensieri) e se la conversione è ai livelli di Buggy Boy, Ikari Warriors o Space Harrier potrebbe tenervi incollato al monitor del vostro computer per mesi e mesi.

HEWSON

Dopo l'uscita di Cybernoid 2 l'unico prodotto a 16-bit in programma è The Premier Collection, una raccolta per ST ed Amiga contenente, oltre il favoloso Nebulus, Netherworld, Zynaps ed Exolon (quest'ultimo apparirà in versione Amiga solo in questa compilation).

IMAGE WORKS

Anche la Image Works pare non abbia intenzione di stare con le mani in mano; infatti oltre a Crimetown Depths, Palladin e Terranium di cui abbiamo già parlato nel numero passato ha in programma di far uscire un altro terzetto di giochi molto interessanti.
Il primo è il nuovo titolo della coppia Tony Crowther e David Bishop, e si tratta di uno shoot'em up a scrolling orizzontale per uno o due giocatori chiamato Phobia che si svolge su 15 livelli di ambientazione macabra.
E anche in programma DDT, un platform game in stile Super Mario Bros che nella sua versione per Amiga girerà in modo HAM, ovvero con tutti i 4096 colori della macchina, contenporaneamente sullo schermo.
Attesissimo è anche il nuovo titolo dei Bitmap Brothers, e dovrebbe trattarsi del seguito del bellisimo Xenon che li lanciò circa un anno fa; da allora hanno prodotto l'ottimo Speedball e non ci sono dubbi, conoscendo i Bitmap, che questo nuovo Shoot'em up sarà un capolavoro di programmazione.
Abbiamo ricevuto notizia anche di un altro gioco di cui possiamo mostrarvi le foto per ST: si chiama Sanguis, ma non chiedeteci che cos'è... anche se non vediamo l'ora di scoprirlo!

Il primo lavoro della Impressione arriva su Amiga: Raider

Potrete arricchirvi ma costerà fatica, in Blood Money...

IMPRESSIONS

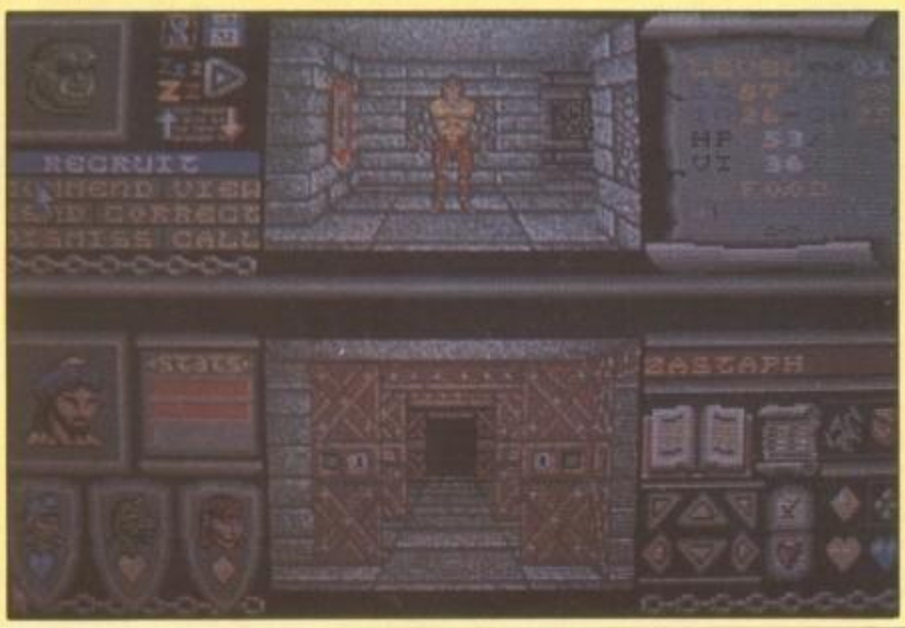
RAIDER - Amiga
Da questa nuova casa di software abbiamo ricevuto un paio di foto e la notizia di un videogame che sta per apparire sotto la loro etichetta nella versione Amiga.
La storia che precede il gioco è tipica: dopo la morte dell'Imperatore Galattico i Fuorilegge del Confine mirano alla ribellione e riescono ad impadronirsi di otto importanti colonie spaziali. Il Sistema Stellare è in pericolo se le loro richieste non verranno soddisfatte. Adesso tocca a voi...
In Raider dovrete appunto salvare un intero Sistema Solare volando attraverso quattro pianeti, distruggendone le relative torri prima dell'apparizione di un nucleo radioattivo - potrete così raccogliere quest'ultimo e dirigervi verso il pianeta successivo. Una volta raccolti tutti e quattro i nuclei vi ritroverete nella centrale nucleare stessa con un tempo limite a disposizione per raggiungerne il cuore e sistemare al loro posto i quattro nuclei.
I 40 livelli più uno extra, gli otto pianeti ed alcune particolarità come il Modo Gravitazionale e quello Gravitazionale Inverso dovrebbero assicurare un buon successo al gioco.
Certo, la foto che i nostri amici della Impressions ci hanno inviato non promette molto, ma stando a quello che dicono Raiders dovrebbe assomigliare a vecchi successi come Thrust e Oids.

PSYGNOSIS

Dovrebbe essere finalmente terminato l'attesissimo Aquaventura che dovrebbe riportare alla ribalta la casa francese dopo gli insucessi di Captain Fizz e Ballistix.
In casa Psygnosis la vera novità è rappesentata da Blood Money, il nuovo gioco di David Jones, l'autore di Menace.
Il gioco è uno Shoot'em up a scrolling orizzontale in stile Side Arms, dove i nostri eroi devono collezionare soldi uccidendo tutti gli alieni presenti sulla loro strada.
Il gioco sarà composto da 4 livelli di grafica incredibile e ben 400 megabytes di musica; onestamente ci credo poco ma spero che il gioco sia bello come sembra dalle foto (noi abbiamo giocato con il demo giocabile inviatoci dalla Psygnosis, e sembra carino — resta da vedere come sarà la versione definitiva...).

A QUESTO PUNTO DOVREBBERO SEGUIRE SALES CURVE, SIERRA ON LINE Inc., TELECOMSOFT, THALAMUS, TYNESOFT, US GOLD...
ma lo spazio a nostra disposizione è terminato, per cui l'appuntamento è sul prossimo numero di TGM con una serie di Preview ancora più sensazionali!

Ancora un'immagine di Sanguis *della Imageworks/Mirrorsoft*



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

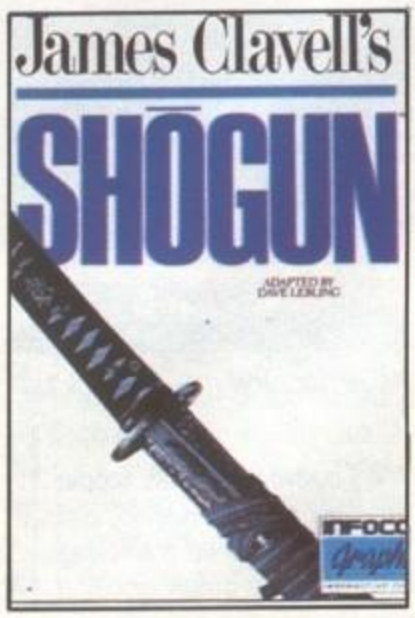
SPECIALE

INFOCOM ROLE-PLAY Chronicles

Da che computer è computer, le Adventure hanno sempre rappresentato il lato più affascinante e oscuro dei video-game, e la Infocom ne è stata da sempre la più autorevole rappresentante. Polo della discordia tra i sostenitori delle graphic-adventure e quelli delle text-only, la casa di San Francisco è rimasta per anni fedele, fino a diventarne sinonimo, al cliché delle adventure testuali, creando alcune tra le storie più belle, coinvolgenti e difficili da Colossal Cave, agli albori dell'era 'personal', ad oggi. Per quelli che non avessero mai sentito parlare della Infocom ricordo che la casa californiana ha firmato adventure del calibro di Zork I, II, III, Hollywood Hijinx, Leather Godesses of Phobos, tanto per citarne alcune (però ragazzi non si può andare avanti così, o studiate oppure non parlo più con voi). Comunque in casa Infocom sta avvenendo, o meglio, è già accaduto, perché in redazione siamo già in possesso dei programmi, una novità che lascierà tutti perplessi e che getterà non poco scompiglio tra le fila degli avventurieri delle regioni Italiche e di tutti i mondi conosciuti. La Infocom ha infatti dato il via a tre progetti che portano il nome di Graphic Interactive Fiction, Role Playing Cronicles, e Role Playing Game. Eh sì, è proprio così, la società californiana si è affacciata prepotentemente sul mondo delle delle avventure grafiche, inserendo all'interno dei suoi 'capolavori letterari' dei 'capolavori grafici'. Molti di voi storceranno il naso a questa notizia "... la Infocom è testo e ba sta!!!" oppure "... la grafica limita la fantasia!!!" etc, etc... ma non vi preoccupate, la Software House americana è riuscita a realizzare un perfetto connubio tra testo e grafica, e i dischetti che ronzano da giorni nel mio drive ne sono la prova tangibile.

JAMES CLAVELL'S SHOGUN™

Per cominciare perché non abbandoniamo quindi il nostro joystick fumante e non ci lasciamo trasportare dal fascino dell'Impero del Sol levante del XVI secolo, nella edizione computerizzata di SHOGUN (si proprio quello di James Clavell) e ci cal iamo nei panni di John Blackthorne il pilota inglese dell'Erasmus, alle prese con intrighi e potere nell'esotico mondo del Giappone Feudale ? SHOGUN della Infocom (progetto Graphic Interactive Fiction) è a dir poco entusiasmante, le schermate grafiche (che occupano solo la metà destra dello schermo) sono disegnate con lo stile dei pittori Giapponesi del XVI secolo. La scelta dei colori, le rifiniture dei costumi, le scene di vita, tutto ci trascina inesorabilmente nell'antico Giappone e ci aiuta a vivere in modo incredibilmente realistico la storia. Il gioco (sempre che un capolavoro simile rientri ancora in questa categoria) costituisce il 'trait d'union' tra James Clavell, autore tra l'altro di libri come Tai Pan e Noble House, e Dave Lebling, che i più conosceranno come autore della trilogia di Zork, ma autore anche di un'altro



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

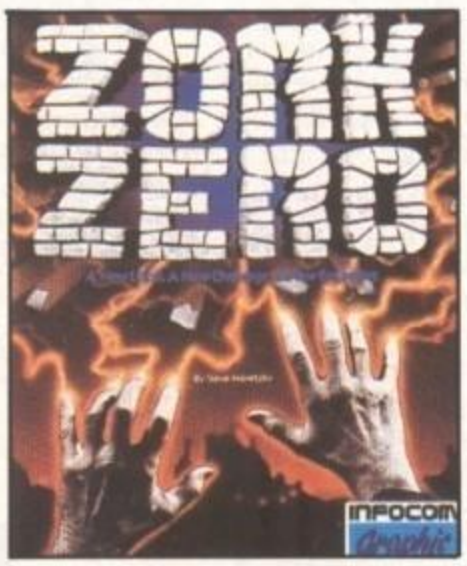
http://www.oldgamesitalia.net/

prodotto firmato Infocom, Enchanter. Certo ritrovarci su un vascello in piena tempesta, con un equipaggio di 107 uomini di cui solo 10 in grado di camminare, senza acqua e senza cibo non è certo il massimo che si possa desiderare. E stabilire chi dell'equipaggio sia ancora in grado di lavorare, passando tra i maleodoranti alloggi della ciurma, piuttosto che trovare il sisema di alimentarvi e dissetarvi, sono cose disdicevoli, ma che, tuttavia, un avventuriero del vostro calibro dovrebbe riuscire a risolvere con disinvoltura (ma questo è solo il prologo, immaginatevi in terra Giapponese, una volta sbarcati, sempre che ci riusciate...). Da un punto di vista tecnico, lo scrolling del testo trascina con se anche la finestra grafica (che si ridipingerà, cambiata, una volta cambiata locazione) per lasciare spazio alle magiche parole di Clavell. Ovviamente ci sono parecchie mosse da compiere in ogni locazione e tutte di tipico sapore Infocom (chi ha orecchie per intendere intenda...), per i novizi vale a dire che il parser, di cui parleremo più avanti, non è certamente di quelli sempliciotti verbo+oggetto, anzi, a tal proposito, vista la difficoltà insita in alcune mosse, è la Infocom stessa che ci viene incontro, inserendo un sistema di help chiamato Invisiclues (vi si accede scrivendo Hints) che ci guida passo passo (sempre che uno intenda togliersi la soddisfazione di risolvere gli enigmi da solo!!!) attraverso i problemi da risolvere in ogni locazione, e un sistema di help-on-screen che, quando sbagliate un comando, vi suggerisce alcuni comandi utili (ma a volte inutili) in quella situazione. Assistenza totale dunque sul cosa fare e su come farlo (mi auguro che nessuno di Voi giocherà in questo modo !!!) per questo SHOGUN la cui confezione, perfettamente 'Infocomiana' contiene una splendida mappa dei mondi conosciuti utilissima per tutti i movimenti(e vi voglio proprio vedere ad arrivare a terra senza quella!!!). In totale SHOGUN è un piccolo capolavoro letterario-informatico che garantisce giorni di incredibile e appassionante avventura.

Globale 95%

ZORK ZERO™

Se vi siete bagnati a sufficienza e il Karakiri non è il vostro sport preferito, allora vi invito a cena nel castello di Lord Dimwit Flathead the Excessive, (nome appropriatissimo visto che ci sono qualche migliaio di invitati e la carne di 300 draghi per cibo!!!) già proprio uno dei Flathead del GUE (Great Underground Empire per i novizi) della saga di Zork, ma non nell'episodio IV bensì in quello zero! ZORK ZERO The Revenge of Megaboz (è il titolo completo) rappresenta il secondo lavoro, ma il primo in ordine di tempo, del progetto Graphic Interactive Fiction, che Vi porterà alla scoperta, attraverso più di 200 locazioni, delle origini del GUE. Sviluppato, con l'umorismo che lo contraddistingue, da Steve Meretzy (Leather Goddesses of Phobos, the Hitchiker's Guide to the Galaxy) e la grafica di Jones Shook, ZORK ZERO vi guiderà attraverso ogni angolo più remoto dell'impero, dai ghiacciai delle Gray Mountains, alle placide rive del lago Flatheads, fino alla desolata Fublio Valley, non prima però di di avere incontrato il giullare di corte che Vi proporrà trucchi, indovinelli e barzellette (per chi ne afferrerà il senso anch e ridicole!!!). Grazie alla sua componente grafica, ZORK ZERO metterà tutti gli 'Zorkers' in grado di giocare e vedere Double Fanucci, e di scoprire le origini della bianca casa in cui comincia Zork I. Da ciò avrete capito che il programma si avvale della grafica solo per rappresentare gli indovinelli, le mappe del regno, e la Zorkian Enciclopedy (a Voi scoprire cosa vi è scritto), questo per evitare di disorientare troppo i giocatori, cui è implicitamente dedicato il gioco, dei quattro episodi precedent i (compreso Beyond Zork) già fin troppo provati dal vecchio sistema! ZORK ZERO implementa, come SHOGUN, la versione 6. 8 del 'Adventure Interpreter' nella quale è inserito il nuovo parser più completo (così afferma la Casa produttrice) dei precedenti, chi ha presente i comandi del tipo "burn all the books except for the red one" di Zork sappia solo che in questa versione, il parser, riconosce l'oggetto del discorso anche tramite il semplice pronome ed è in grado di completare da solo il comando. Ciò nonost ante tempi di accesso al disco sono leggermente più lenti rispetto a quelli di SHOGUN e i tempi di attesa in generale più lunghi. La confezione, eccellente come al solito, comprende un'incantesimo segreto (molto importante), un calendario con la vita dei 12 Flathead (valido anche per il 1989) e un misterioso progetto! Storia e mistero dunque in questo avvincente episodio dedicato a tutti i possessori ed estimatori della saga di Zork (e del WB 1. 2).

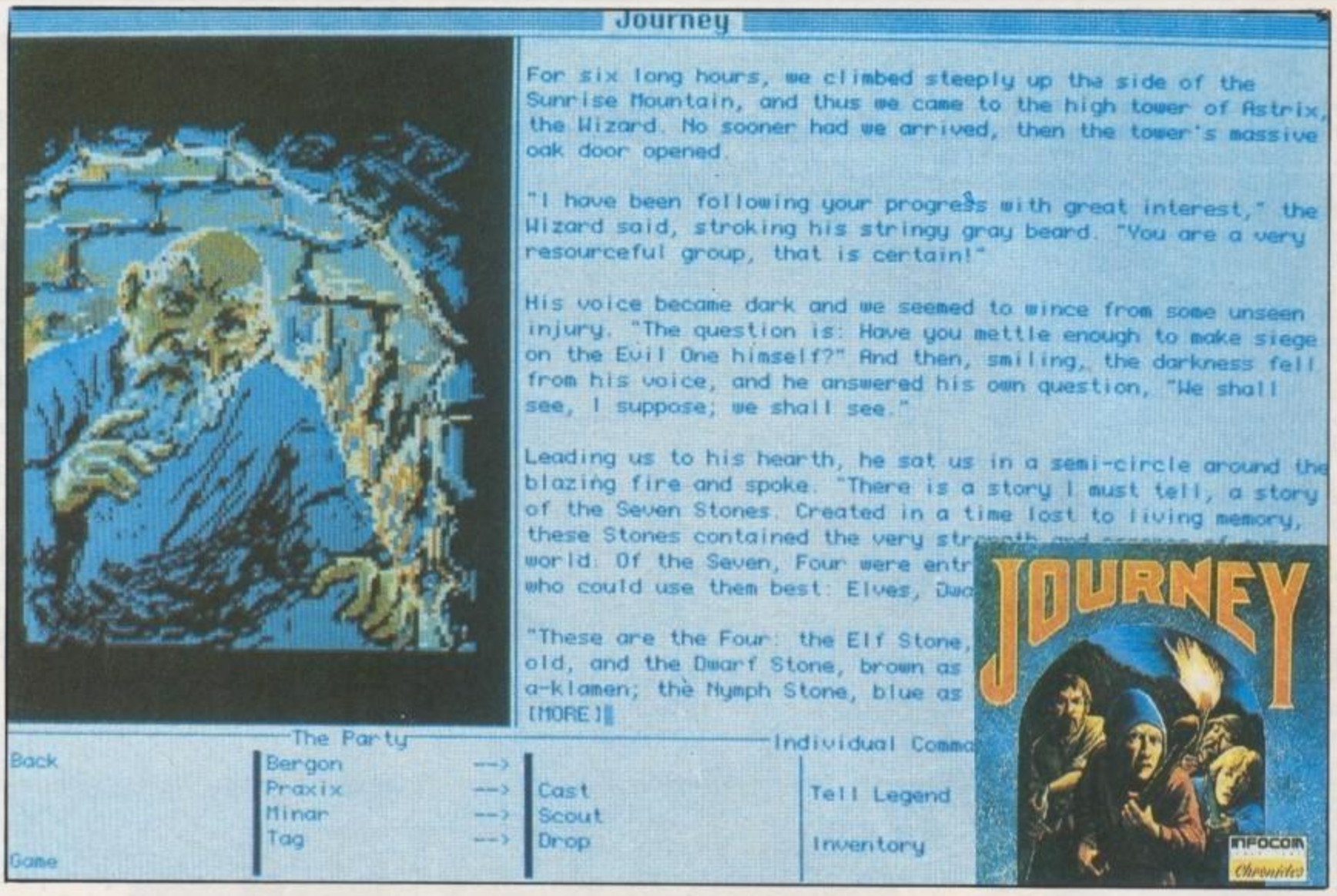


Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

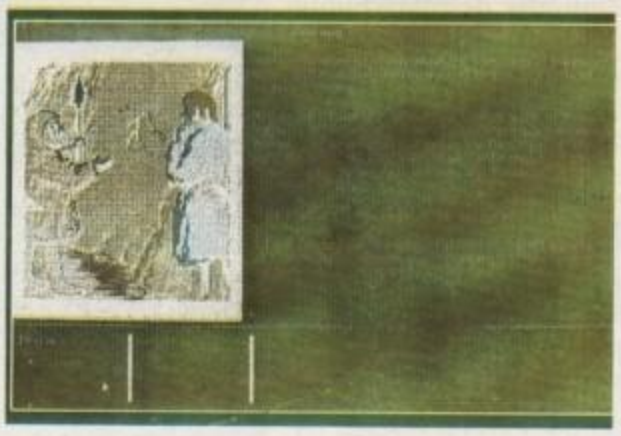
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



JOURNEY™

Discorso a parte va fatto invece per JOURNEY appartenente al secondo progetto Infocom (Role Playing Cronicles). Opera interattiva, il gioco, ci permette infatti di guidare non uno ma un gruppo di personaggi attraverso un Dungeon Quest. La storia prende vita in un villaggio di una regione imprecisata in un periodo paragonabile al tardo medioevo, il cui Consiglio, dopo 5 anni di continue disgrazie, raccolti persi, siccità e pestilenze decide di inviare un gruppo di personaggi attraverso lontane regioni fino alla Sunrise Mountain per consult are il mago che ne abita le vette. Alle prime avvisaglie dell'inverno però, nel timore della morsa del gelo, il Consiglio decide di inviare una seconda spedizione capeggiata dal carpentiere Bergon, il mago locale Praxix, l'irascibile fisico Esher e Tag, cioè Voi, un mercante di cibo addetto alle provviste e alla cura del diario di viaggio tramite le cui cronache vivremo tutta la storia (il nome del personaggio lo potrete cambiare a Vostro piacimento). Partite così da un paese al di là delle montagne chiama to Lavor alla volta della Sunrise Mountain con l'inverno incalzante, alla disperata ricerca del mago Astrix e dei suoi consigli. Primo episodio della trilogia 'the Golden Age', JOURNEY, racchiude in se le capacità narrative tipiche della Infocom, con l'essenza dei Role Playing Game, per dare origine ad un nuovo genere il Role Playing Cronicles. Caratteristica immediata è la mancanza di prompt per l'input comandi, lo schermo si presenta infatti diviso in tre finestre, quella grafica tramite la quale vedre mo scorrere un centinaio di paesaggi, mappe, personaggi etc, etc..., quella del testo e la finestra comandi divisa in due parti chiamate 'the Party' e 'Individual Commands'. La prima ci permette di dare tutti quei comandi che riguardano il gruppo in blocco, come procedere, combattere, entrare etc, etc..., la seconda invece, contiene tutti i comandi riguardanti i singoli



personaggi, comandi che ovviamente variano al variare delle situazioni in modo coerente con il carattere del personaggio (per chi conosce i R PG sono concetti facili da capire). Ogni comando è selezionabile tramite joystick, mouse o tastiera (tramite i tasti cursore o l'iniziale del comando). Qualche consiglio, la mappa della montagna con le rune si acquista nel negozio insieme alle vivande, un tale Minar è un ottimo esploratore, costruite un zattera e attraversate il fiume con decisione il resto a Voi miei prodi... La storia è avvincente e il programma scritto in modo impeccabile, non ci sono ovviamente forme di help on line, ma esiste una sezi one di prg. che una volta terminata la partita Vi aiuta a capire, tramite un resoconto luogo per luogo del comportamento del gruppo, dove avete sbagliato e cosa potevate fare per risolvere il problema in modo più brillante, ovviamente (e c'era da augurarselo!) tutto ciò si può escludere. Scritto da Mark Blank, coautore di Zork e autore di Deadline, ed illustrato magnificamente da Donald Langosy JOURNEY si può già considerare un pietra miliare nel modo delle adventure-RPG e merita un posto di rilievo nel la vostra collezione. Dotato di una confezione ricca di una splendida mappa illustrata e di un cristallo di quarzo racchiuso in un sacchetto di velluto JOURNEY è forse il miglior gioco tra i tre provati come longevità, grafica abbinata a testo e originalità.

Globale 98%

Fin qui abbiamo visto due dei tre progetti che la Infocom ha voluto proporre al pubblico degli avventurieri. Per quanto riguarda i Role Playing Game, Battletech e Quartestaff, vi rimandiamo al prossimo numero di TGM. Buona avventura! (e dagli!; NdD)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOLUZIONI E CONSIGLI

ATTENZIONE! UNA SOLUZIONE PUO' SERIAMENTE DANNEGGIARE IL VOSTRO AMORE PER LE AVVENTURE: consultatela quindi solo se veramente necessario e leggete fino al punto successivo a quello in cui siete già arrivati...

DEJA VU

Vi trovate davanti alla **SOLUZIONE COMPLETA** di questo gioco (se volete anche le mappe basta scrivere). Non vi resta altro che cominciare a leggere...

Vi trovate in un W.C. per uomini: prendete l'impermeabile, apritelo, prendete le monete. Dal portafoglio prendete la scheda magnetica, la banconota e la chiave. Prendete la pistola e uscite. Uscite anche dall'antibagno. Siete nel corridoio che porta al Bar. Entrate nel Bar, salite le scale, aprite la porta, entrate nell'ufficio, aprite la scrivania, aprite la busta che avete trovato e prendete la lettera, esaminatela, annotate l'indirizzo della farmacia e richiudete tutto. Usate la chiave per aprire la porta ed entrate. Aprite la scrivania, prendete la matita e la chiave del Bar, esaminate il cadavere e prendete la chiave della Mercedes, chiudete tutto e uscite dalla finestra. Ora siete sulla scala antincendio. Salite ed entrate dalla finestra. Lasciate perdere le fiale, esaminate il cestino e prendete la siringa, "clickate" due volte il pulsante sul muro ed entrerete nell'ascensore. Premete il secondo pulsante a partire dal basso e uscite. Vi trovate ora in una bisca clandestina: giocate alla slot-machine finché non vincete e raccogliete le monete. Usate il comando OPERATE sulla ruota della fortuna ed entrate nel passaggio. Entrate nella porta a destra: siete nella cantina. Clickando due volte sul quadretto più in basso della finestra EXITS aprite la porta e, clickando ancora, vi troverete nel Bar. Aprite la porta con la chiave del Bar e uscite. Se un rapinatore vi molesta (ora o più avanti) dategli una moneta usando il comando OPERATE. Se un gigante forzuto vi butta a terra dategli la banconota da 20$ con lo stesso comando. Se incontrate un mendicante che vuole vendervi delle informazioni per 20$: ignoratelo e proseguite. Aprite la portiera della Mercedes con la chiave ed entrate, aprite il cassetto che sta sulla destra e prendete la foto, la mappa e la car registration. Esaminate quest'ultima e annotate l'indirizzo. Non tentate di accendere la macchina o di aprire il cofano del motore perché saltereste in aria! Uscite ed andate a destra: dovreste trovare una ragazza vestita di rosso. Se c'è datele un bel pugno in faccia, rubatele la borsa e scappate a sinistra. Se non c'è (è difficile che succeda), ci tornerete in seguito. Continuate verso sinistra fino a trovare il Taxi azzurro. Entratevi e dite al conducente: "1212 West End". Pagate con tre monete ed uscite. Entrate nell'edificio, inserite la scheda magnetica nella fessura accanto all'ascensore (sempre col comando OPERATE) ed entrare. Usate la scheda alo stesso modo dentro l'ascensore. Uscite e vi ritroverete in un comodo appartamento dove dovete esaminare la foto sul caminetto ed annotare il terzo indirizzo. Ritornate nell'ascensore, usate ancora la scheda e uscite dal palazzo. Entrate nel taxi e dite al tassista: "520 Kedzie". Pagate e uscite. Sparate alla serratura, entrate nel bungalow, aprite il tavolino, prendete la chiavetta e il diario; chiudete il tavolo e prendete l'orecchino e il pezzo di carta che vi stanno sopra. Esaminate il pezzo di carta e annotate i numeri. Uscite dal bungalow, rientrate nel taxi e dite al tassista: "934 West Shermann". Pagate e uscite. Entrate nella porta e andate nel corridoio a destra, aprite la porta con la chiavetta, entrate e, nello scaffale, trovate tra le altre una fiala di BISODIUMITS. Quando l'avrete trovata mettetela nella siringa e iniettatevela (clickate: fiala, OPERATE, siringa per caricare la siringa e: siringa, OPERATE, icona SELF per iniettarvi il BISODIUMITS); comincerete a ricordare, prima cose inutili ai fini del gioco, poi indizi importanti riguardo all'assassinio di JOEY SIEGEL. Sparate allo schedario, prendete tutti i fogli e, dallo scaffale, tre fiale di SODIUM PENTOTHAL. Tornate ora all'atrio, salite la scala, sparate al vetro della porta, aprite la porta con la chiavetta ed entrate. Aprite la scrivania e la scatola di munizioni che vi troverete dentro, ricaricate la pistola e tenete con voi la scatola di colpi. Chiudete la scrivania, aprite lo schedario (senza spararlo) e prendete i fogli. Uscite dall'edificio e rientrate nel taxi. Dite al conducente: "Peoria Street". Pagate e uscite. Se non avete la borsa della ragazza dovete andare a prenderla nella locazione a destra del Bar e seguire le indicazioni che trovate più sopra; se la ragazza non c'è ancora, vuol dire che siete sfortunatissimi e dovrete ricominciare da capo. Andate al Bar, salite le scale, entrate nell'ufficio ed entrate nella porta a sinistra: aprite la cassaforte con la combinazione trovata sul foglietto del bungalow (33-24-36 compresi i trattini!!). Prendete la busta degli assegni, aprite la scatolina e prendete la chiave del baule della Mercedes. Uscite dal Bar e, col comando OPERATE, aprite il baule dell'auto, togliete la benda dalla bocca della signora e fatele un'iniezione di SODIUM PENTOTHAL (dopo aver caricato la siringa): annotate l'indirizzo che vi dirà. Tornate al taxi azzurro, entrate e dite al conducente: "626 Auburn Road". Pagate, uscite, aprite la cassetta delle lettere e la busta che vi troverete dentro, prendete la lettera e chiudete tutto. Andate alla porta della casa (clickando sulla casa stessa) e usate il comando OPERATE sul battente. Vi aprirà un maggiordomo che assomiglia a un morto vivente, dategli un bel cazzottone per non essere sbattuti fuori e salite le scale. Aprite la prima porta a sinistra, mettete nella siringa una fiala di SODIUM PENTOTHAL. Entrate e iniettatela nella ragazza che dorme, la quale, dopo aver detto qualcosa, cadrà tra le braccia di Morfeo.

FISH!

(CONSIGLI VARI)

Per ottenere la radio case lasciate aperta la porta del vostro appartamento, andate al SECOND HAND SHOP e ricomprate il FISHTON. Vedrete la RADIO CASE davanti alla porta del vicino.

Al pub comprate del gas e offritelo a Salmon (BUY SNIFTER THEN GIVE MASK TO SALMON) poi chiedetegli la sua carta per poter entrare nell'ala chiusa dell'università.

Sempre al pub invitate Bream in discoteca (ASK BREAM ABOUT DISCO) e andate al suo ingresso per tempo indossando i DARK GLASSES e le EAR PLUGS. A questo punto date la maglietta a Bream per rassicurarlo ed entrate: ne vedrete di tutti i colori.

Per rubare il CHRYSTAL comprate del PLANCTON al ristorante vicino all'università e apritelo vicino ai BEAM.

I consigli per FISH! sono gentilmente offerti da

Elia Cogodi
Iglesias (CA)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ Aggiornamenti software: Le nuove versioni dei giochi per MSX, Spectrum, Amstrad, Atari XE/XL

■ ANTICIPAZIONI: Tutte le novità in arrivo per i vostri Home Computer

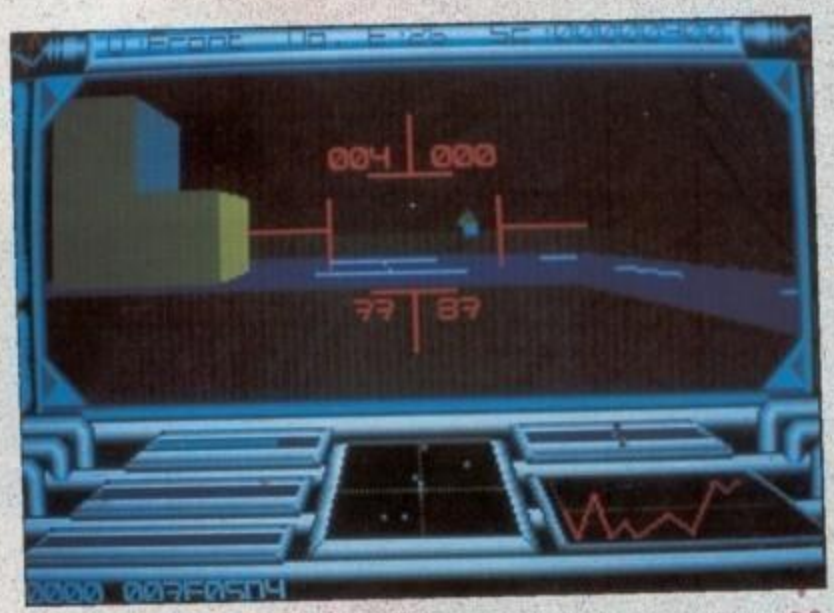
Tutte le ultime novità per gli 8 Bit !

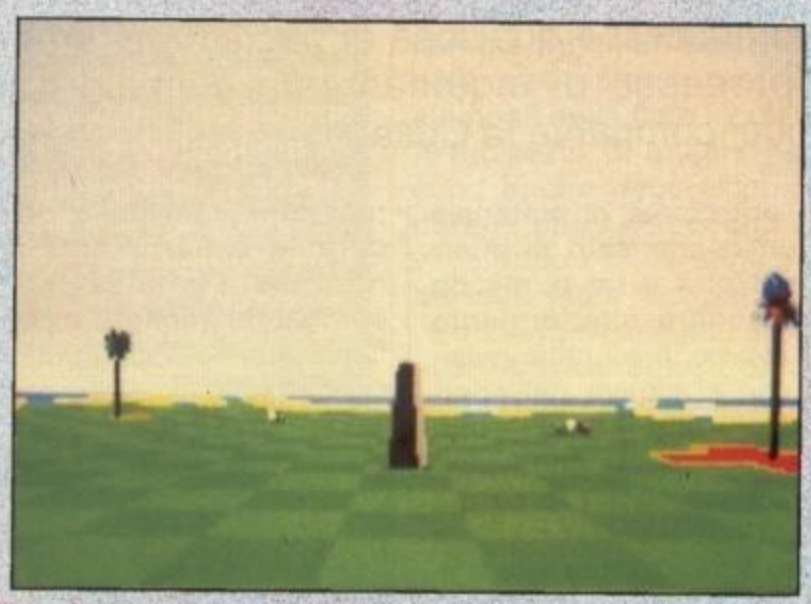
A Giugno in tutte le edicole

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW





AMIGA:

Bal. Of Power 1990	[49.000]	52
Bomb Fusion	[L.25.000]	30
Chase	[L.25.000]	44
Hollywood Poker Pro	[L.n.p.]	47
JUG	[L.39.000]	43
Precious Metal	[L.49.000]	48
Rampage	[n.p.]	31
Robocop	[n.p.]	36
The Deep	[L.25.000]	38
Vigilante	[n.p.]	37
Voyager	[L.39.000]	40
War In Middle Earth	[L.49.000]	32

ATARI ST:

Archipelagos	[L.69.000]	26
Balance Of Power 1990	[n.p.]	52
Butcher Hill	[L.29.000]	28
Chase	[L.29.000]	44
Dragonscape	[L.39.000]	51
Overlord	[L.49.000]	57
Pacland	[L.29.000]	30
Precious Metal	[L.n.p.]	48
Robocop	[L.n.p.]	36
Typhoon Thompson	[L.n.p.]	46
Vindicators	[L.n.p.]	42
Voyager	[L.39.000]	40
War In Middle Earth	[L.49.000]	32

PC MS DOS:

Arnhem	[L.49.000]	54
Bal. Of Power 1990	[L.49.000]	52
Battlehawks 1942	[L.n.p.]	34
Demon's Winter	[L.59.000]	56
Desert's Rats	[L.49.000]	55
Nebulus	[L.39.000]	39
Space Quest III	[L.59.000]	58
War In Middle Earth	[L.59.000]	32
Wh. Time Stood Still	[L.39.000]	29

PC ENGINE:

Galaga '88	[n.p.]	45

SEGA

Rampage	[n.p.]	31
Vigilante	[n.p.]	37

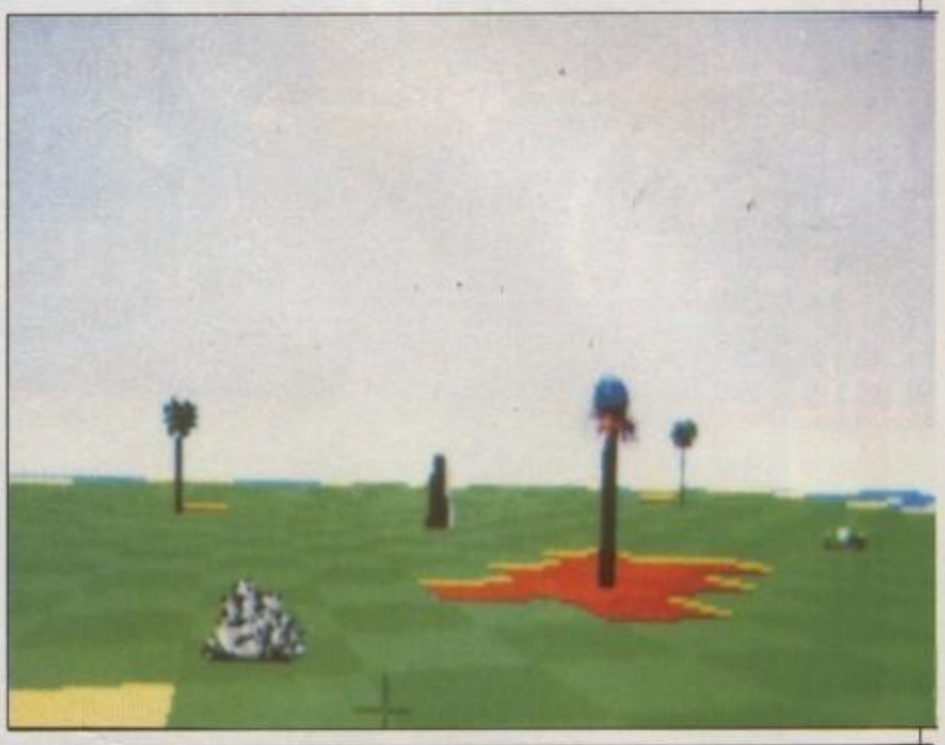
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

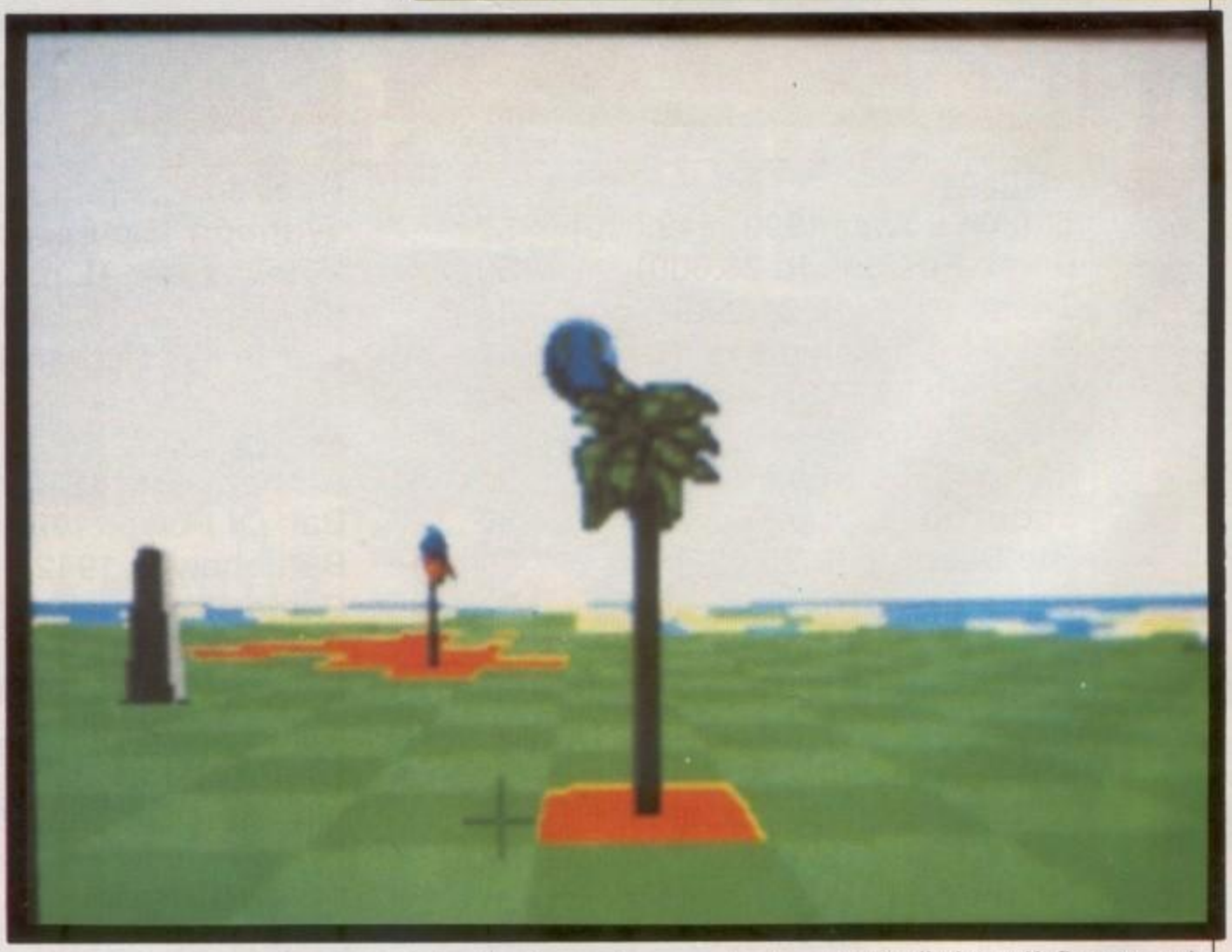
ARCHIPELAGOS

LOGOTRON - per Atari ST

C'era una volta una civiltà che viveva felice e pacifica su una splendida catena di isolotti e poteva specchiarsi tutti i giorni nelle acque diafane di un oceano non ancora corrotto dagli scarichi industriali di una società ad alta tecnologia come la nostra; un giorno però successe qualcosa di peggiore di un mero processo di inquinamento chimico delle acque: comparve la Cosa.

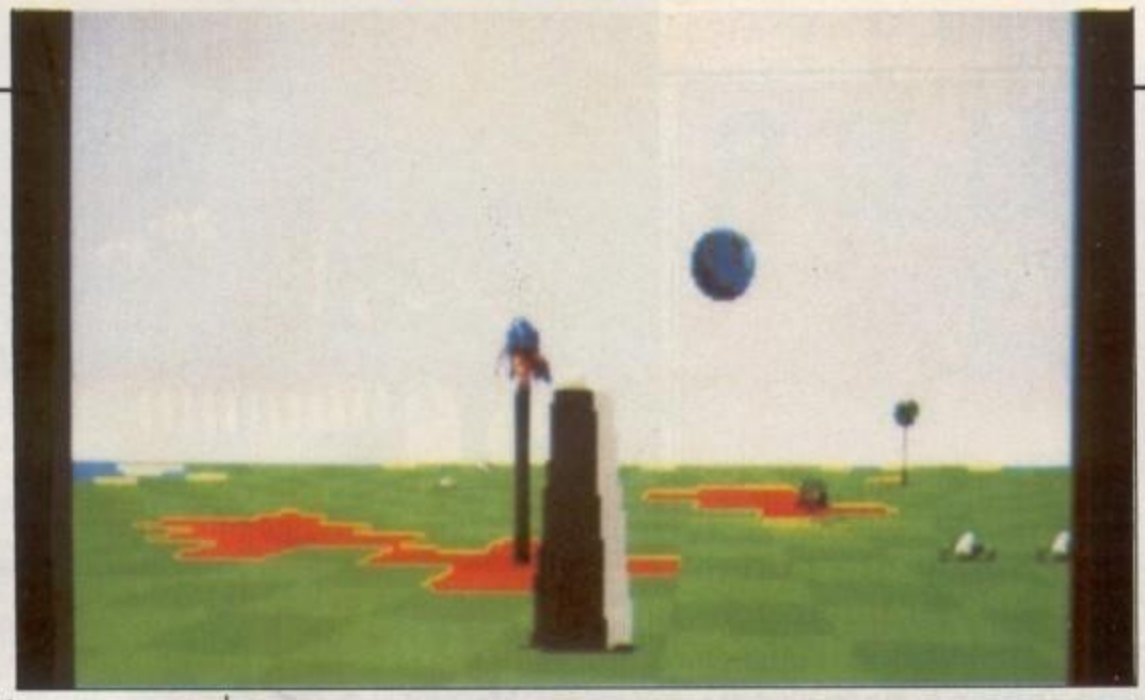


Non era niente di materiale ma un condensato di energia corrotta a tal punto da non risultare ulteriormente corruttibile, una entità invisibile che si cibava dell'energia vitale altrui, la contaminava del suo lordume traendo da essa nuova forza. La povera popolazione insulare dedita fino ad allora alle attività più pacifiche tanto da non comprendere nel suo vocabolario il termine "guerra" fu investita da qualcosa che non riusciva a comprendere e a cui non si poté opporre. Estinta la civiltà degli arcipelaghi e risucchiata ogni anima, la Cosa trovò luogo adatto al riposo un obelisco nel quale si trasferì con tutta la sua marcia energia organizzando un sistema di autoconservazione che comprendeva il collegamento dell'obelisco con una serie di menhir disposti qua e là sul territorio insulare. La presenza di questa entità maligna costituiva una minaccia per l'intero universo, fu così che si decise di inviare un eroe che godesse di caratteristiche abbastanza idonee da sorprendere la Bestia durante il suo letargo: la prima caratteristica del soggetto, che poi sareste voi, venne fornita direttamente dalla tecnologia, che convertì la vostra materialità in spirito o meglio in una forma di pura energia. Il vostro scopo sarebbe stato quello di sconvolgere il sistema di mantenimento della Bestia durante il suo letargo alienandole l'immissione di energia dai monoliti e poi infierire sull'obelisco in cui era condensata l'energia corrotta della Cosa, prima che questa avvertisse i mutamenti che avvenivano nel campo di forze che la alimentavano. Come riuscire nell'intento? Neutralizzando i principali generatori di questo flusso di forze, cioè le pietre sparse per il territorio. Il gioco si presenta in stile The Sentinel con un paesaggio in treddì in cui le superficie sono tutte quadrettate mentre la prospettiva non è falsa come nel capolavoro della Firebird, in cui scorreva una striscia di paesaggio solido con un punto di vista già fissato, qui è vera prospettiva come ci si aspetta da un 16 bit. L'impatto grafico è notevole: la terraferma a scacchi scevra di rilievi presenta una vegetazione di palme mutata dagli influssi negativi della Bestia, le pietre di cui si è par-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



lato, alcuni timidi germogli e un cielo terso in cui è visibile solo un pianeta che si trova sempre a Nord, cosicché potete farvi sempre riferimento per non perdere il senso dell'orientamento. Come si è detto scopo del gioco è in primis distruggere le pietre che alimentano la Cosa; ma queste vanno prima scovate all'interno del territorio per questo dovrete godere della capacità, come forma di energia, di spostarvi all'interno di esso: questo è possibile grazie a un cursore che puntato su una locazione, cioè un quadrato, vi trasporterà direttamente alla locazione prescelta. Per distruggere le pietre individuate va usata la stessa procedura: una bella cliccata sul quadrato su cui è posto il monolito, e la roccia diventerà polvere. Dopo aver distrutto tutte le pietre, dovrete ritornare all'obelisco e sottoporlo allo stesso trattamento. Esiste però una precisa clausola per la riuscita della missione e cioè che i monoliti siano collegati all'obelisco tramite la terraferma, altrimenti sarà impossibile provocarne lo sgretolamento. A questo si può comunque rimediare realizzando dei ponti di collegamento tra l'isolotto su cui si trova l pietra e quello su cui è posto l'obelisco, creando nuova terraferma: per questo avrete bisogno di un certo quantitativo di energia che vi può essere fornita dalla demolizione delle pietre stesse o di altri elementi della flora insulare. A far parte di questa flora sono anche degli alberi itineranti che diffondono un virus dopo essere sta ti mutati dalle forze maligne: questi sono i veri soggetti da cui guardarsi durante il gioco. Per il resto ci sono degli esseri sferici che "mangiano" il terreno interrompendo il collegamento tra pietre e obelisco.

ATARI ST

Questo era uno dei giochi da cui mi aspettavo di più tra quelli annunciati nell'ultima ondata di arrivi: un po' per la somiglianza che avevo scorto con La Sentinella, che per me rimane il capolavoro assoluto della produzione videoludica, un po' perché mi piacciono certe atmosfere create dagli antefatti romanzati come quello d questo Archipelagos. Purtroppo la delusione è stata grande: il gioco è piuttosto idiota e non ha niente da spartire con il prodotto già citato visto che si tratta di farsi varie gitarelle all'interno degli atolli e finita l'escursione, ritrovare la strada percorsa per giungere dinanzi all'obelisco. Come se non bastasse, quando ricreate i ponti di collegamento tra le varie isole, ci sono quei bulbi oculari affamati di terra che interrompono il tratto di terraferma: contro di essi non c'è possibilità di organizzare una strategia offensiva bisogna tutte le volte tornare indietro a tappare le falle create dai maledetti per poi riportarsi nel luogo in cui si stava agendo per poi magari vedere nuovamente il lavoro vanificato da una nuova limitazione territoriale ed ad un certo punto diventa un frustrante lavoro all'infinito.

GLOBALE 42%

Select P.zza Cambara '9 MILANO
Tel. 4043527 (M.M Cambara)

Atari 520 STFM
Amiga 500
Atari PC
Compatibili
Stampanti Star
Stampanti Epson
Monitor Philips

Drive Atari
Drive Amiga
Modem
Cavi di connessione
Integrati per C.64
Membrane per 01 e 2X
ULA per 2X Spectrum

Software
Arrivi settimanali
per
Atari & Amiga
Giochi Data base
Word processor
Giochi per Atari XE 2600
Giochi per Atari XE XL

Servizio riparazioni C.64 Atari Amiga P.C Monitor Spectrum

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUTCHER HILL

Gremlin - Atari ST

E' di nuovo guerra, quella del Vietnam, in casa Gremlin e visti i successi riportati negli ultimi tempi da giochi per guerrafondai come il grande Operation Wolf o il tie-in Platoon, la software house inglese ha pensato bene di arricchire il carnet fidando sugli ultimi entusiasmi non ancora sopiti di queste due pietre miliari e militari, soprattutto, del videouniverso.

Non a caso ha cercato di riproporre due situazioni tipiche già ben governate nei due classici e ha cercato il tipico mix con il chiaro scopo di proporre varietà. Ma quando si propone varietà di strutture di gioco tutto deve essere coordinato con logica che in questa realizzazione della Gremlin sembra mancare agli inizi con un primo schermo abbastanza ridicolo oltreché spudorata mistificazione del già visitato (leggi Live And Let Die) per poi rifarsi con un labirinto treddì nel fogliame del Vietnam e divertire ancora con un Op Wolf un po' contratto ma simpatico. Scopo ultimo del gioco è conquistare un promontorio, una delle tante cunette che i soldati americani tempestavano di proiettili durante la guerra nel 'Nam per assicurarsi precisi punti strategici; nel nostro caso il nome è evocativo: la Collina del Macellaio. Completate le tre fasi di gioco a cui si accennava poco fa, potrete arrogarvene il possesso e ripetervi dopo lo scontro vittorioso "io c'ero". Arrivare a poter pronunciare questa frase che, a mio avviso, sopravanza per capacità di sintesi qualsiasi aforisma wildiano, non è però come bere un bicchier d'acqua, nella quale farete anzi molti buchi prima di potervi ritenere un grande soldato e assaltatore di cunette (chi ha detto "bello il doppio senso!"?). Innanzitutto dovrete assaporare una tranquilla crociera di paura a bordo di un canotto mezzo sgonfio che solca le acque di un torrente; il letto del torrente è pieno di rocce affilate le cui cime cime fanno capolino dalla superficie e l'urto con gli spuntoni fa sobbalzare la camera d'aria che guidate. Questa prima fase è del tutto simile, non solo per il colpo d'occhio del paesaggio che è in soggettiva, a Live And Let Die come si diceva all'inizio della recensione: l'acqua scorre sotto il vostro canotto proponendosi in grandiosi rettilinei o in pericolose curve, con un percorso a cui fa da guard rail la vegetazione che incombe sulle due sponde e fa tanto Vietnam. Ma non sarà tanto il fogliame laterale a disturbare la vostra corsa quanto la flora che ha le sue radici nel letto del torrente e che spunta a intralciare il vostro canotto mandandolo spesso e volentieri fuori percorso e facendo tendere i nervi al limite. Ci sono poi le mine assolutamente letali se intercettate dal vostro mezzo e i velivoli vietnamiti che scaricano mitragliate sulla superficie del torrente: questi due ultimi dettagli lo fanno somigliare in maniera addirittura spudorata al gioco della Domark. C'è comunque una possibilità di limitare i danni spararacchiando proiettili dal canotto, dopo aver raccolto però le scorte degli stessi che appaiono saltuariamente: il mirino è naturalmente da puntare sul bersaglio. Andrete avanti finche non incontrerete un piccolo molo e lì vedrete l'omino che impersonate balzare via dall'imbarcazione per addentrarsi nella giungla. Sempre più 3D il paesaggio: la giungla presenta lati nord-est-ovest-sud a seconda di dove decidiate di voltarvi per avanzare, e qui mi accorgo di quanto fosse facilitante avere sei opzioni di movimento in Dungeon Master invece che quattro, visto che perdere il senso dell'orientamento è cosa frequente; se poi non avete raccolto la bussola nella sezione del fiume, potete dirvi persi in partenza. Gli agguati nella giungla sono un'altro dei fenomeni più ricorrenti e appena vi si presenta un muso giallo davanti al naso dovete mirare e sparare senza pietà. Lungo il percorso sono state piazzate

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

delle mine su cui passare ed esplodere per completare il gioco, stavo scherzando, sono da schivare a tutti i costi e se riuscite a completare il livello-giungla significa che avete raggiunto il villaggio vietnamita che si trova comunque a Nord-Est, indicazione fornita dal foglietto di istruzioni. Nel villaggio dovete distruggere tutto ciò che si muove e non si muove, metafora per dire tutto quello che avete davanti al naso cioè capanne, soldati, quartieri generali etc. etc. con bombe e sventagliate di mitra: questa terza fase è Operation Wolf e non c'è bisogno di aggiungere altro.

ATARI ST

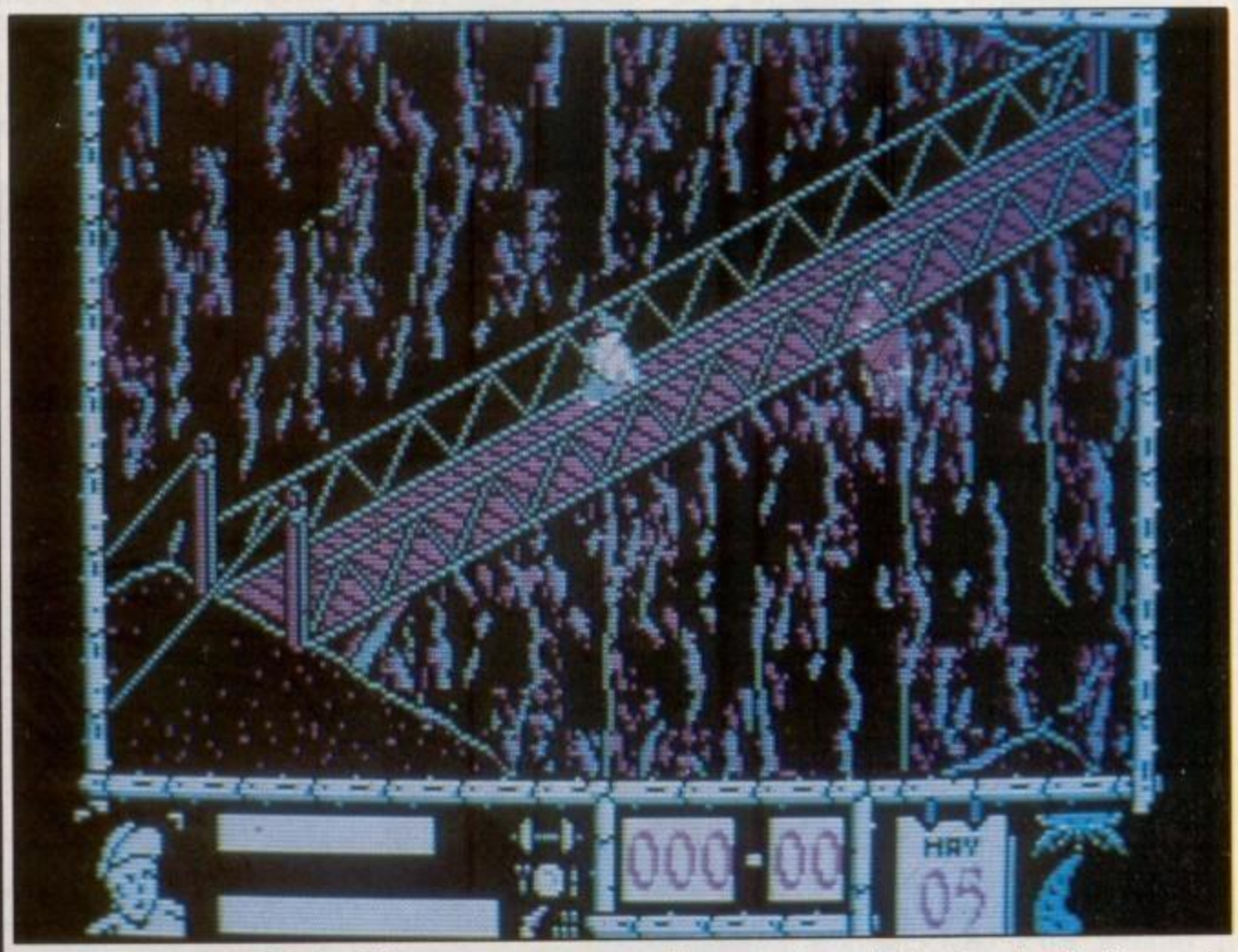
A dispetto di tutte le somiglianze ravvisate con Live And Let Die, il primo schermo è di una facilità a tratti irriverente nei confronti di noi poveri videogiocatori e andrebbe preso come schermo di intermezzo o schermo-bonus, se non fosse che ci sono oggetti fondamentali come la bussola e i proiettili e non oggetti bonus. La fase della giungla ha un bell'impatto visivo con il buio che incombe sulla vegetazione e gli incontri con i soldati che sbucano all'improvviso sono quanto mai thriller, e c'è un po' di Dungeon Master con un labirinto tridimensionale. La terza fase è un simpatico tiro al bersaglio per chi ama Operation Wolf e sta aspettando Op. Thunderbolt. In Butcher Hill sembrano esserci più allusioni che proposte originali ma non si può dire che non sia divertente da giocare, in fondo ha la sua atmosfera anche se il commento sonoro è un po' ridotto. La grafica va dalla scarna proposta del primo schermo, alle attraenti tenebre della seconda fase per finire con la "normalità" dell'ultima sezione. Gioco godibile.

GLOBALE: 64%

Where Time Stood Still

Elite - per PC (nuova versione)

Non è cosa di tutti i giorni per un pugno di uomini del ventesimo secolo in viaggio di piacere precipitare col proprio aereo e ritrovarsi all'era preistorica. Eppure è veramente quello che è accaduto a Jarret, Gloria, Clive e Dirk e non potete immaginare il loro stupore quando hanno ripreso i sensi. Ma non è difficile immaginare quale sia diventato il loro principale obiettivo una volta fatto il punto della situazione: cercare i confini di quella stranissima area selvaggia e ritornare al caro vecchio mondo civile.Ovviamente la missione si presenta subito estremamente ardua per diversi motivi. In particolare già la prospettiva di doversi avventurare alla cieca in una zona infestata da bestie selvagge non farebbe piacere a nessuno. Ma quando si è completamente inermi contro esemplari di fauna molto più grossi e feroci di quelli che si è soliti vedere allora è proprio grigia. Neanche un gruppo di commando armati fino ai denti avrebbe molte possibilità di cavarsela in un territorio dove scorrazzano liberamente pterodattili, mammut, dinosauri vari e tigri dai denti a sciabola, per non parlare dei cannibali. Ma i nostri sventurati non sono un gruppo di commando, bensì uomini con le loro limitazioni fisiche e psichiche. Di questi il capo incontrastato, sia per il forte temperamento, sia per la sicurezza che infonde è Jarret, l'atletico ex-pilota di quel rottame che li ha traditi come peggio poteva.Clive è decisamente una palla al piede per il gruppo: poco atletico, lento, imborghesito, nervoso e avido. Sua moglie Gloria, per quanto di simile abbia al marito, ha saputo adattarsi meglio alla situazione mostrando una inaspettata risolutezza unita ad un certo coraggio. Il merito è stato anche dell'apporto psicologico di Jarret e soprattutto di Dirk, che non riesce assolutamente a staccarsi da lei e sarebbe pronto a privare il gruppo di un'ottimo elemento quale lui è se dovesse capitarle qualcosa di grave. Voi siete Jarret, la guida spirituale di questo eterogeneo manipolo, e dovete guidarlo attraverso i vari sentieri e proteggerlo dai eventuali animali. È vostro compito anche assegnare gli oggetti che trovate ai più smaniosi di averli e di ordinare che siano usati non appena se ne presenti l'occasione. La grafica di questo gioco può solo ricordare i giochi stile Spectrum della Ultimate essendo presente esclusivamente la CGA. La gestione a finestre e icone è piuttosto rozza e a volte imprecisa e pasticciata. Quanto a spessore non mi sembra proprio che brill? E l'unica cosa veramente originale che offre è il controllo, per quanto indiretto, di quattro personaggi contemporaneamente.



GLOBALE PC: 68%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOMB FUSION

MASTERTRONIC - Amiga

Tutto il significato di questo game targato Mastertronic, puo' essere riassunto in poche parole: e' un clone complicato del mai eguagliato BombJack.
Molti di voi si ricorderanno che in quel gioco, il compito del nostro eroe era quello di fare razzia di bombe posizionate su delle piattaforme sospese in aria che il nostro poteva raggiungere grazie ai suoi superpoteri. Dopo aver raccolto tutte le bombe che apparivano sullo schermo, appariva un nuovo livello, con gli ordigni posti in quantita' superiore su aumentate piattaforme.
Il gioco di per se' non sembrava essere un gran che', ma appassionava soprattutto per il fatto che mano a mano che si avanzava di livello, si aveva la possibilita' di rimirare degli sfondi che si facevano sempre piu' belli ed attraenti.
Tutti questi elementi li ritroviamo ora in questo BombFusion, con la differenza che ora ci raccontano che dobbiamo disinnescare delle bombe attivate da un computer impazzito, e, che, se falliamo, l'emisfero settentrionale del nostro pianeta sara' ignominiosamente distrutto.
Bisogna, per onor di cronaca, dire che, se puo' ancora nel 1989 far piacere giocare con un clone di BombJack, a me non fa molto piacere impazzire a cercare di spegnere delle bombe che dopo un attimo si riaccendono senza una logica apparente, e non mi piace nemmeno molto il fatto di cadere giu' dallo schermo per poi riapparire nella sua parte alta come per magia.
Comunque BombFusion potrebbe essere un discreto remake per gli irriducibili, i videogiocatori che non devono chiedere mai, quelli che hanno ormai un joystick solidale con la mano sinistra.

Globale AMIGA: 51%

PACLAND

Grandslam - Atari ST

Chi non muore si rivede, e siccome nei video-games non si muore mai (per fortuna !) ecco che la 'simpatica' pallina gialla torna a popolare i nostri schermi allietandoci con una nuova avventura. Ed è così che ritroviamo PAC-MAN oramai antropomorfo (ma già lo avevamo visto così nel Coin-op d'origine) alle prese con una nuova storia: aiutare una fata a raggiungere Fairyland (ma dove può andare una fata se non nel paese delle fate?!). Detto fatto! Cappellino (tipo 'veniamo giù dai monti'), scarponcini e guanti e via in un gioco a scorrimento orizzontale in quattro livelli popolati dai soliti malvagi fantasmi Inky, Pinky, Blinky e Clide in cui troviamo però anche le nostre amiche, le pillole (quali pillole?) ovvio, quelle energetiche che trasformano i fantasmi in atterriti 'lenzuoli' blu, pronti per essere presi. E ancora i gustosi frutti di cui Pacman è ghiotto, che una volta mangiati, come tutti voi saprete, (e chi non lo sa ...) aumentano il punteggio. Tutto questo condito con con idranti da saltare, 'fantasmobili', aerei sgancia fantasmi, passerelle mobili, trampolini e piscine, tronchi e cactus e infine una paio di scarpe volanti che la regina di Fairyland ci regalerà alla fine dei quattro livelli, con cui , ripercorrendo a ritroso i livelli, riabbracceremo la nostra beneamata famigliola a Pac-town (ora scusatemi ma devo asciugare le lacrime!).

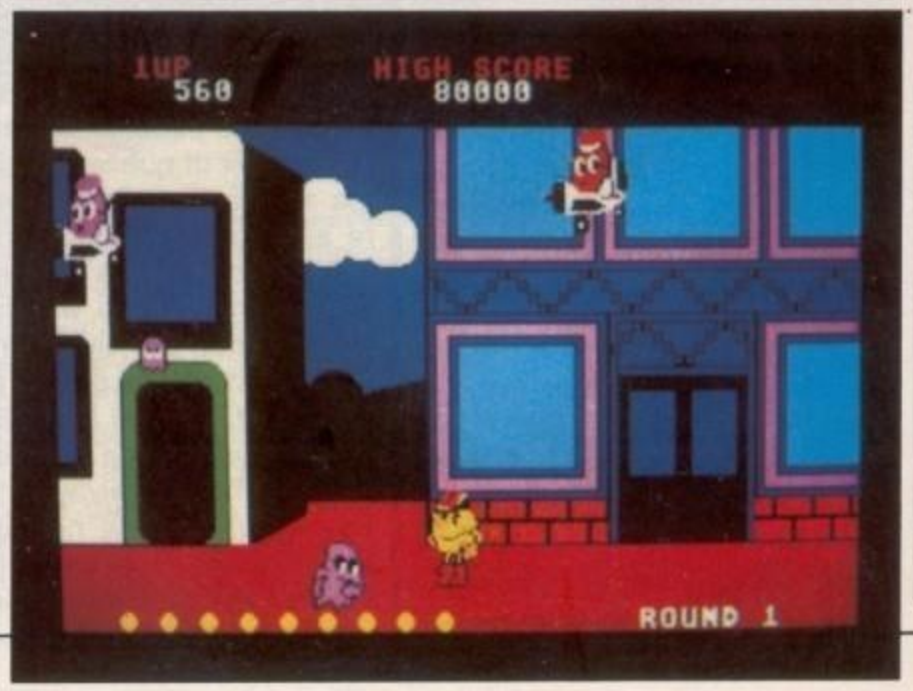
ALTRE VERSIONI

E' disponibile anche la versione Amiga, solo non abbiamo fatto in tempo a recensirla... In ogni caso non vi siete persi molto.

ST

Trama inesistente per un gioco che non ne aveva bisogno, questo PAC-LAND è una conversione senza arte ne parte che si lascia giocare nonostante la grafica non certamente sfarzosa e i fondali piatti come il fondo di una pentola. La giocabilità del Coin-op è comunque riportata abbastanza fedelmente e questo assicura, soprattutto ai Pacmaniaci, qualche ora di gustoso divertimento. Il personaggio è disegnato in maniera approssimativa così come i fantasmi ma la buona velocità globale del gioco fa perdonare queste piccolezze. La musica non è certamente lo stato dell'arte ma per il gioco e più che sufficiente essendo inoltre fedele all'originale non si può dire nulla. Confezione comprensiva di poster e spilla per quelli che vorranno sostituire quella degli AC/DC, manuale, un foglietto di carta di dimensioni infinitesime in italiano (ma tanto chi ha ancora bisogno di istruzioni per giocare a PAC-LAND?). Gioco in sostanza simpatico e coinvolgente, peccato per la realizzazione 'pedestre'.

Globale: 50%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAMPAGE

SEGA/Activision - per Amiga, SEGA

Quando si dice che la società ci intossica va bene, ma per trasformarsi in un gorilla peloso, un'enorme lucertola e un gigantesco lupo, George, Lizzie e Ralph devono avercela messa proprio tutta! Comunque abbiano fatto una cosa è certa, non se assumono loro la responsabilità, anzi, quando li troviamo hanno una tremenda voglia di rivalersi nei confronti di tutto e di tutti.

Da qui lo scopo del gioco, conversione del famoso Coin-op, ovvero distruggere tutto ciò che compone la schermata: elicotteri, tram, taxi etc. etc., mangiarvi i soldati (sempre loro nelle situazioni peggiori!), ma soprattutto radere al suolo tutti i grattacieli presenti cercando di farvi colpire il meno possibile dalla gragnola di colpi che arriva da tutte le parti, ritardando così il ritorno alle fattezze umane (si vede che non ci si trovavano così bene!). I personaggi si muovono utilizzando il tastierino numerico, la tastiera e il joystick in porta 1, e per distruggere è sufficiente tenere premuto il fuoco e dare la direzione in cui si intende colpire. Per evitare di perdere molta energia cercate di afferrare i colpi al volo e di non cadere. Per incrementare il punteggio fate invece attenzione a ciò che compare dietro le finestre una volta che le avete rotte (le torte ad esempio danno 500 pts). Il gioco è dedicato agli appassionati del genere 'spaccatutto' e ai famelici divoratori di novità che sicuramente troveranno pane per i loro denti o meglio cemento per le loro unghie!!

AMIGA

Conversione di un gioco che non era così indispensabile convertire, questo RAMPAGE dell'ACTIVISION lascia il tempo che trova, ci potete giocare con due amici contemporaneamente e divertirvi a 'sgranocchiare' qualche soldatino (soprattutto se la naja incalza!) ma dopo qualche partita potreste anche trovare qualche cosa di meglio da fare. La grafica non è certo il massimo, gli sprite degli avversari sono piccoli e anche quelli dei personaggi non vanno molto oltre un ottimo otto bit, da Amiga (ma non ditelo a quelli della Monarck Development) si può tirare fuori molto di più. Chi ha apprezzato il Coin-op originale se ne scordi quindi la velocità e la grafica.

GLOBALE: 60%

SEGA

Molto simile alle versioni per home computer, anche questa versione per console manca di varietà. Da una scena all'altra e da una città all'altra, i palazzi sono tutti nello stesso stile e cambiano leggermente solo in forma e dimensioni, e la cosa tragica è che non appaiono nuovi elementi nemmeno negli ultimi dei 50 livelli. I simpatici personaggi da cartone animato di George, Lizzie e Ralph sono sicuramente i migliori elementi di Rampage, ma non possono sollevare le sorti di questa noia interattiva e per nulla simulata. Il rapporto qualità/prezzo è decisamente pessimo, anche con la possibilità di giocare in coppia.

GLOBALE: 58%

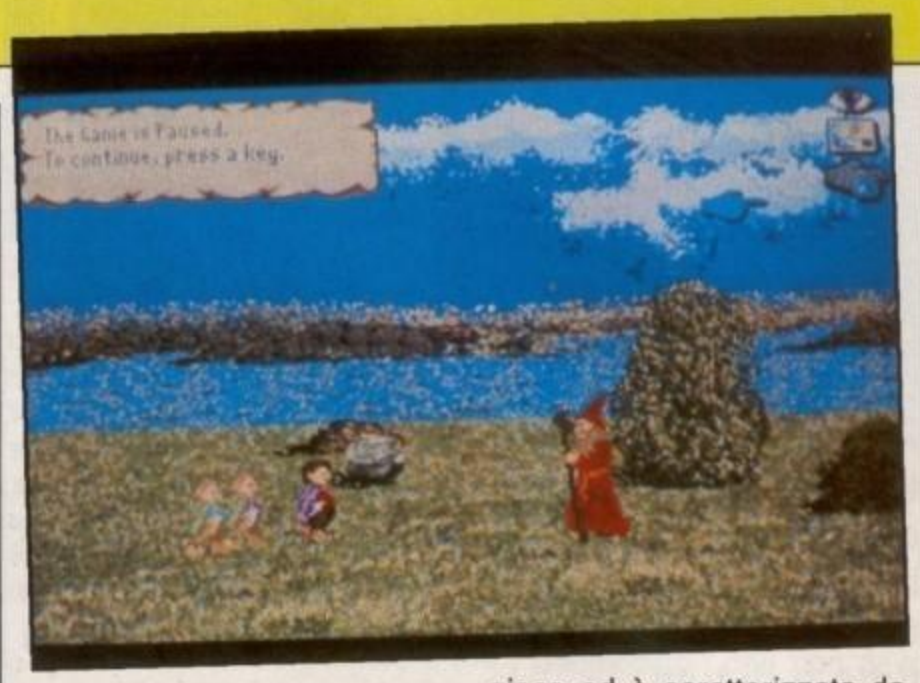
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

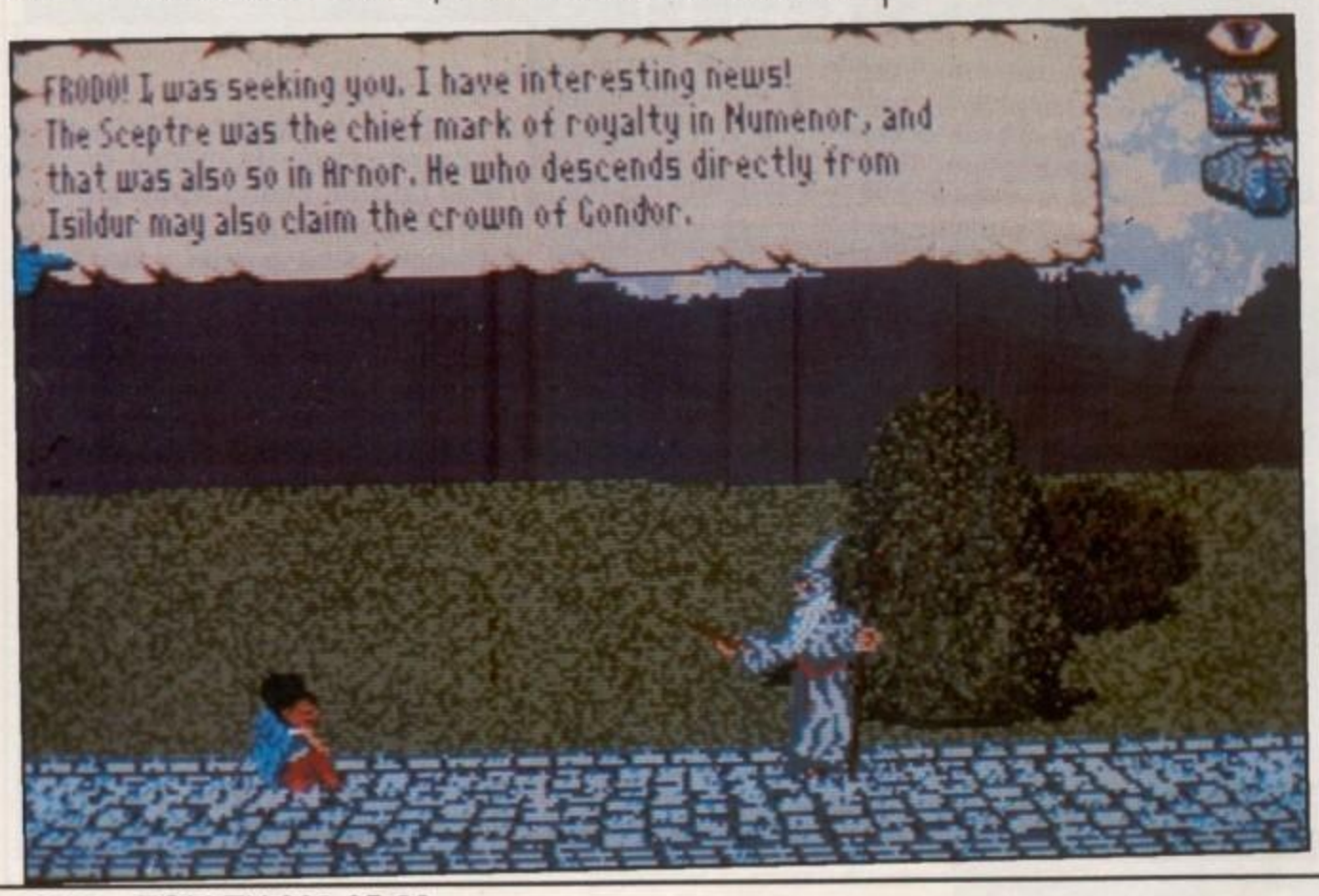
War In Middle Earth

MELBOURNE HOUSE - Amiga, Atari ST & PC

La Melbourne house è decisamente prolifica in fatto di avventure tolkeniane.Con WIME siamo arrivati al terzo della serie ma la novità è già nell'aria:non è più un'avventura testuale ma qualcosa di radicalmente diverso...Il signore delle tenebre, Sauron è il potentissimo sovrano di Mordor e sta per sferrare l'assalto decisivo agli hobbit e agli uomini. La sua immensa potenza è dovuta in gran parte all'anello forgiato nel Vulcano della Maledizione. Per una serie di circostanze a lui sfavorevoli, l'anello passa nelle mani dell'hobbit Frodo Baggins, a cui viene affidato l'ingrato compito di distruggerlo. Il guaio è che l'anello può essere annientato solo nel luogo in cui è stato inizialmente creato e che, guarda caso, si trova proprio al centro del potente regno di Sauron. A far da spalla al povero Frodo ci saranno solo Sam e Pippin, mentre contro di lui un sacco di troll e orchi per non parlare dei potenti sgherri di Sauron, i temibili Nazgul. La prima tappa di Frodo è Rivendell, dove i nostri tre valorosi troveranno sicuramente aiuto. Il resto è nelle loro, pardon, vostre mani. L'avventura si articola attraverso tre tipi di schermate grafiche intercambiabili a piacere. Al livello più basso sta la rappresentazione del paesaggio di una data località con relativa animazione di eventuali personaggi presenti; in parole povere è possibile vedere cosa fanno passo passo i vari personaggi o semplicemente rimirare a titolo di curiosità il paesaggio di qualche pittoresco paesello.



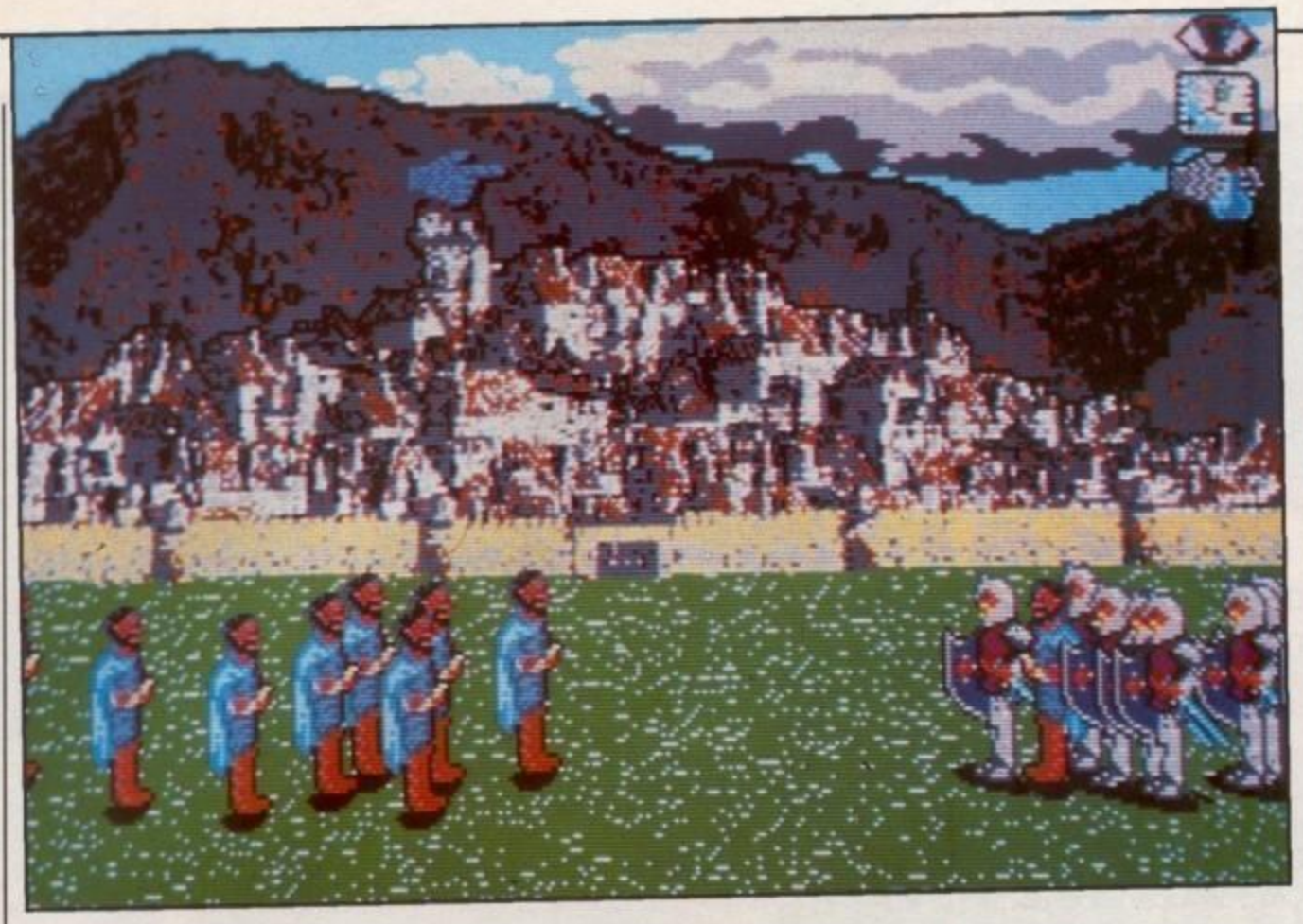
Il secondo tipo di schermata è il più importante di tutto il gioco ed è caratterizzato da una mappa a scala ridotta della Middle Earth (Terra di Mezzo per i meno internazionali) dove scorrazzano liberamente i vari personaggi del gioco, i quali vengono rappresentati con simboli specifici. La notevole importanza di questo livello grafico risiede nella possibilità di vedere gli spostamenti dei vari avversari o alleati intorno a voi. In più tale mappa strategica è scrollabile nelle quadro direzioni cardinali principali in modo da poter offrire la vista di tutta la Middle Earth. Nel caso che si voglia averne una visione completa, nessun problema: basta accedere alla mappa a larga scala, che serve principalmente a mostrare nella sua globalità la disposizione delle varie forze, rappresentate da puntolini colorati a seconda del loro rapporto con gli hobbit: rosso per i nemici (Nazgul, troll, orchi e compagnia bella), verde per i neutrali (elfi) e blu per hobbit e vari affiliati. Su tutte e tre le schermate scorre una mano guantata che funge da cursore e serve per scrollare la mappa strategica (l'intermedia, per intenderci) e per selezionare le icone presenti nell'angolo destro di ogni videata. Le suddette icone sono la vera fonte dell'interattività del gioco ed hanno molteplici funzioni: due servono per passare da un livello grafico aduno inferiore o superiore, una per ac-



http://www.oldgamesitalia.net/

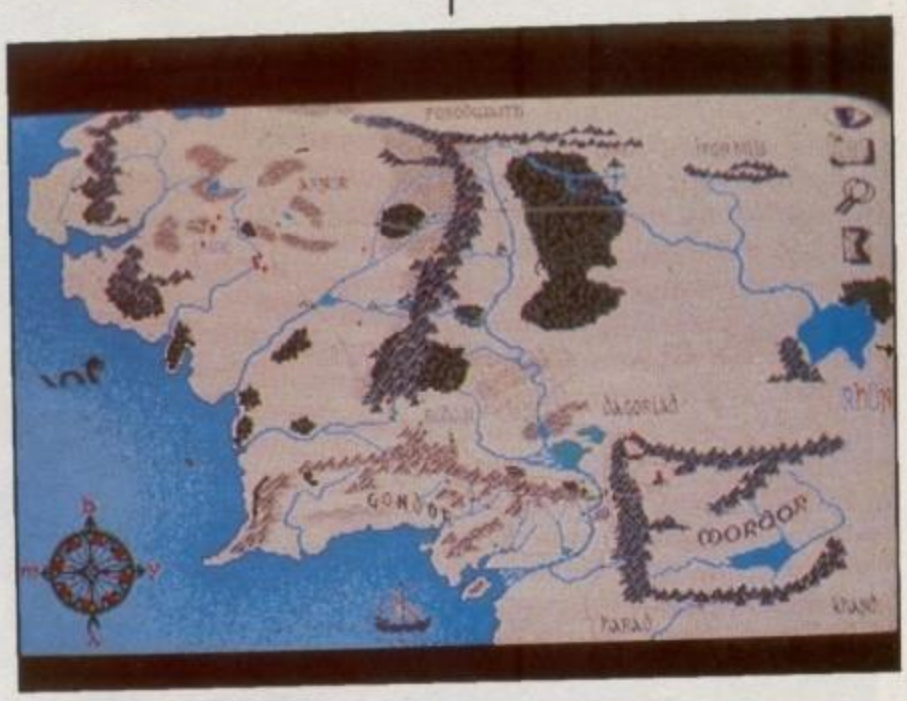
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



celerare o diminuire il corso del tempo, una per manipolare i numerosi oggetti rinvenibili nel corso dell'avventura, una per chiedere lo status dei vostri uomini, un'altra per muovere i vostri personaggi e infine una per salvare/caricare una partita. Il modo d'uso è scontato: basta puntarvicisi sopra e il gioco è fatto. Durante il gioco accade spesso di fare incontri più o meno piacevoli. Nel primo caso basta andare alla schermata di animazione, se non ci siete già e vedere quale aiuto vi viene offerto dal passante: può capitare che vi offra degli oggetti, come pure che chieda di unirsi a voi, ma qualcuno cercherà anche di fare il misterioso indicandovi astrusamente la locazione di qualche strano oggetto fatato. Nell'eventualità che il passante sia un nemico lo scontro è inevitabile e bisogna vender cara la pelle e far vedere agli sgherri di Sauron cosa è capace di fare un hobbit. Il guaio è che seguaci del Signore delle Tenebre partono fin dall'inizio come favoriti per superiorità numerica e il vostro unico vantaggio è quello di possedere l'anello, finché non ve lo grattano nel primo combattimento. Per chi non l'avesse capito, infatti, l'anello passa facilmente di mano in mano, basta uccidere il latore in battaglia e filarsela. Fortunatamente le battaglie offrono quattro tattiche diverse per ciascun combattente per permettervi di difendere meglio l'anello.

Si noti che per combattente si intende non solo un singolo personaggio, ma anche gruppi omogenei di diversi armigeri, purché senza nome (i vari hobbit e i Nazgul, quindi, sono fuori discussione). Le tattiche permettono di ritirarsi, indietreggiare, attaccare o attendere dove si è l'iniziativa nemica. La strategia standard è proprio l'ultima, mentre le altre sono a durata limitata, nel senso che si ritorna poco dopo in fase di combattimento stazionario. La ritirata è attuabile solo se qualcuno tiene impegnato il nemico altrimenti si deve combattere fino alla morte (ma che bella prospettiva!). In questo modo si continua fino alla fine del combattimento, mentre il computer visualizza a turno il numero dei caduti di entrambe le parti. E così il gioco continua finché non distruggete l'anello nel vulcano(congratulazioni!) o non viene ricondotto alla fortezza di Sauron (va beh, provate ancora, sarete più fortunati).



AMIGA/ATARI ST

La migliore qualità di questo gioco sta nell'essere terribilmente complesso ed al tempo stesso semplicissimo da usare. La grafica ed il sonoro, entrambi spesso digitalizzati, sono perfettamente adeguati all'azione (persino sull'ST, anche se il sonoro, come al solito, lo è in misura minore rispetto all'Amiga), e l'unico grosso fastidio sta dai cambiamenti di disco necessari a caricare le schermate digitalizzate delle locazioni. L'atmosfera del libro è stata mantenuta completametne, e dovreste assolutamente provarlo se siete degli appassionati della letteratura fantasy e di Tolkien in particolar modo.

AMIGA: 89%
ATARI ST: 88%

PC

Finalmente un gioco per PC non simulatorio che ha tutto da insegnare alle corrispondenti versioni a 8 bit. Sembra proprio che la Melbourne House abbia deciso di produrre due realizzazioni per i diversi tipi di microprocessore, accomunate soltanto dalla trama e dalla struttura di base del programma. Tanto per capirci questa versione presenta una grafica molto più soddisfacente nonché l'animazione dei personaggi. Sono state anche modificate le battaglie, in modo da renderle meno frustranti. In più il gioco sfrutta bene le (scarse) capacità sonore del PC e il risultato è decisamente soddisfacente e assolutamente appetibile dal punto di vista della giocabilità. Un po' meno lo è la facilità di gioco, decisamente troppo alta e tale da permettervi di vincere dopo qualche partita. Per fortuna che lo svolgimento, almeno a dar retta al manuale, è sempre diverso ogni volta che ci rigiocate...

GLOBALE: 83%

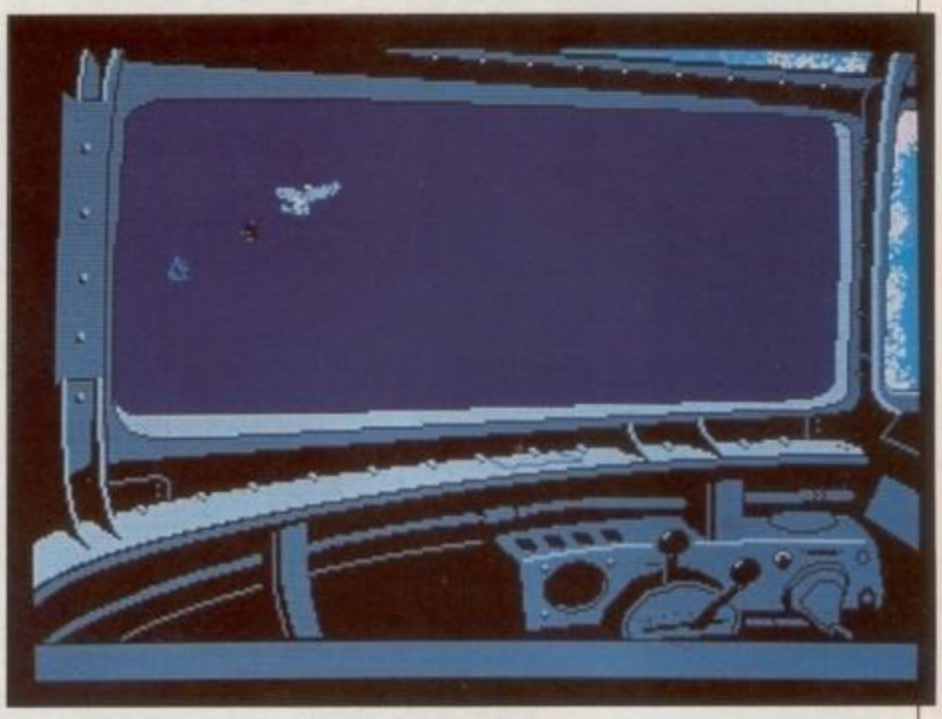
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Battlehawks 1942

US Gold/Lucasfilm - per PC, ST & Amiga



Scusateci se siamo arrivati con un po' di ritardo con questa recensione, ma speravamo veramente di potervi parlare anche delle versioni ST ed Amiga, che invece stiamo ancora aspettando...

La Lucasfilm, creatrice dei leggendari giochi basati su grafica frattale e di alcune stupende simulazioni di navi da guerra hanno raggiunto i cieli con Battlehawks 1942 per ricreare i duelli aerei e gli attacchi alle portaerei fra le forze Giapponesi ed Americane che hanno fatto la storia.Invece che seguire lo stile MicroProse con le sue guerre giocate da un solo lato, la Lucasfilm permette col suo programma di controllare aerei appartenenti all'una o all'altra potenza.

Sono stati computerizzati quattro conflitti storici, fra i quali la battaglia di Midway nella quale tre portaerei giapponesi vennero affondate in dieci minuti. Le missioni sono state ricreate fedelmente per darvi un punto di partenza dal quale riscrivere la storia.

A seconda di quale fra le 32 missioni abbiate scelta, potete controllare un bombardiere, un cacciabombardiere o un caccia, ognuno co le sue caratteristiche particolari.

I novellini farebbero meglio a farsi un po' di esperienza con l'opzione di allenamento multimissione. Quelli più abili possono passare subito l servizio attivo, e possono alterare prima del decollo i livelli di carburante, munizioni e resistenza dell'aereo.

Anche se il gioco punta ad essere un simulatore di combattimento è in realtà un gioco piuttosto semplice in termini di controllo di volo. Battlehawks ha un'opzione di replay con la quale le battaglie possono essere riesaminate mostrando il vostro aereo ripreso da un secondo aeroplano.Il nemico non si limita ad usare i caccia (che possono essere gli Zero o i Wildcat). Le portaerei sono armate sino ai denti e vi sparano proiettili antiaerei continuamente. Se venite colpiti troppe volte tutto quel che potete fare è saltare fuori dall'aereo.

Alcuni fra gli aerei che potete scegliere hanno un cannoniere posteriore e rendono le cose doppiamente difficili dal momento che con un occhio dovete guidare e con l'altro cercare di abbattere gli avversari. A solo 70 piedi sopra il livello dell'acqua, sparare agli Zero, evitare la contraerea e cercare di non finire in mare è davvero un'impresa da eroi.Con Battlehawks 1942, la Lucasfilm ha prodotto una simulazione potenzialmente eccellente. l'azione è accompagnata da alcuni tocchi grafici estremamente simpatici — le nuvolette dei proiettili ovunque, le scie di fumo degli aerei colpiti, le esplosioni di quelli che finiscono in acqua, le navi che affondano fra enormi esplosioni e pennacchi di fumo. Tutto concorre a ricreare la tensione ed il divertimento di un combattimento aereo sul Pacifico.

Ma non è tutto perfetto: la grafica degli aerei è piccola, indistinta e lenta (specialmente sui cloni IBM più infimi), anche se si muove piuttosto realisticamente. Eccetto le schermate secondarie che fanno un ottimo uso della EGA, il gioco sembra un prodotto minore per C64, e gli effetti sonori sono molto da PC — detto tutto.

L'atmosfera è diminuita dalla strana omissione delle sequenze di decollo ed atterraggio. Non sarebbe stato male anche un attacco su strutture terrestri. Senza queste cose le limitazioni del gioco cominciano ad emergere, e così com'è Battlehawks 1942 non riesce ad essere un simulatore soddisfacente.

GLOBALE: 75%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

the GAMES machine

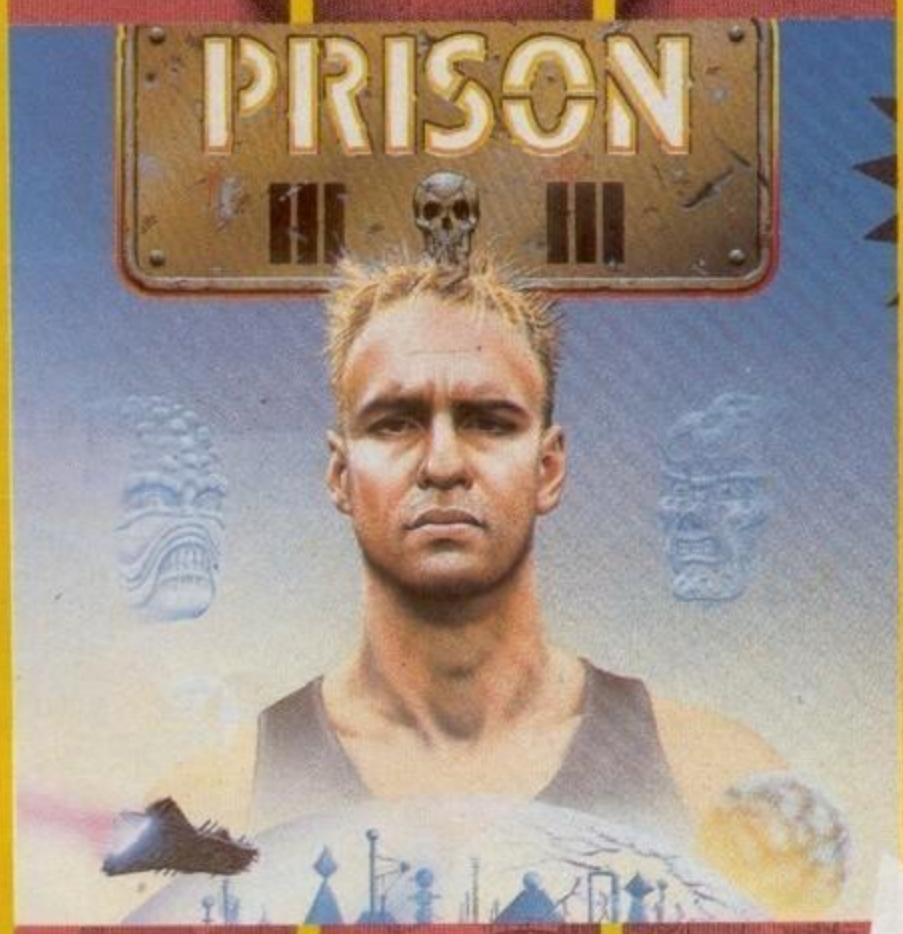
SOFTWARE ORIGINALE
CON TRADUZIONE
IN ITALIANO

ANNO I
1
MAGGIO 1989
LIRE 13.500

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

La Nuova Rivista con Dischetto



Dettagliate istruzioni in italiano

Ora in EDICOLA o mai più !

PRISON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

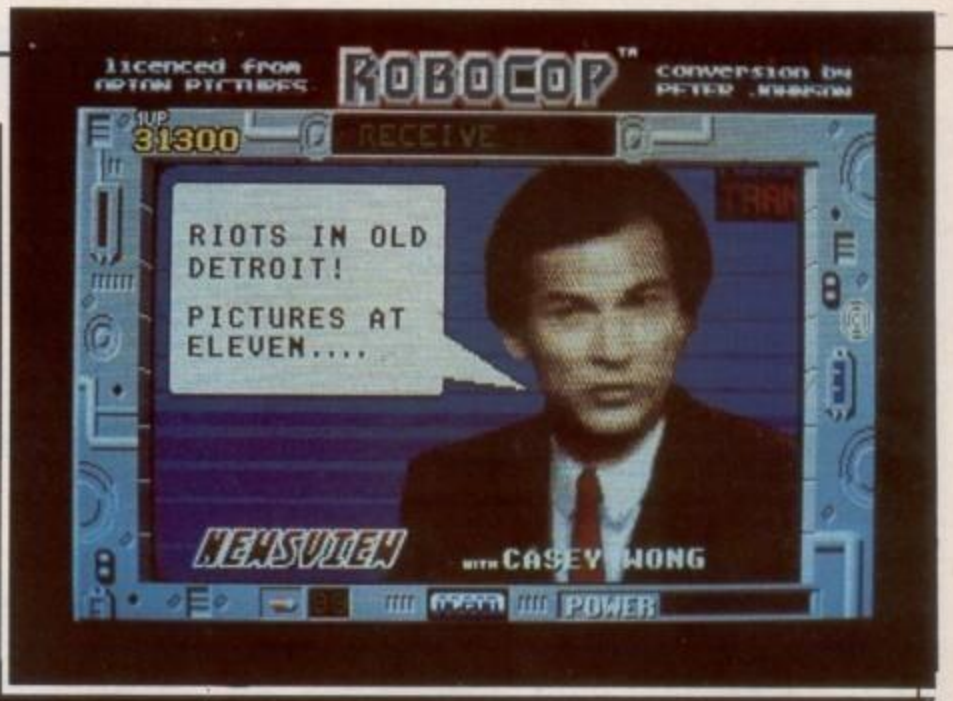
http://www.oldgamesitalia.net/

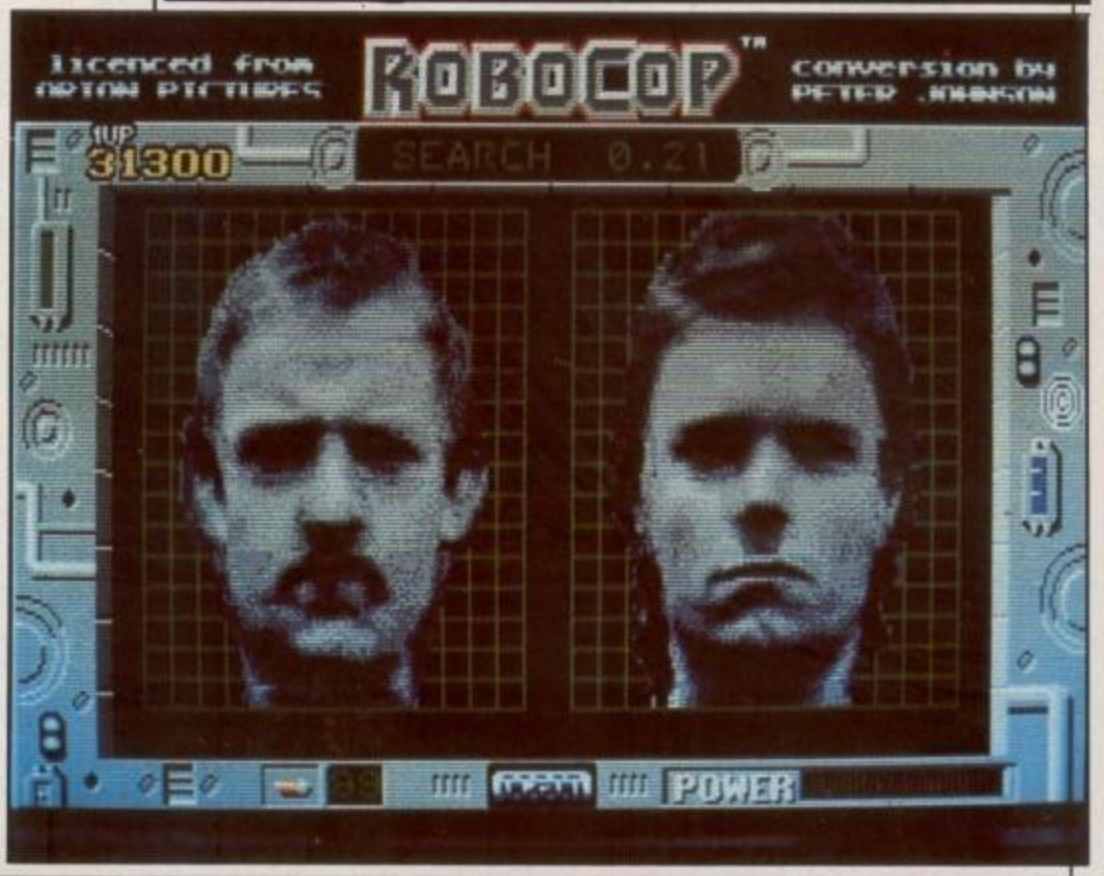
ROBOCOP

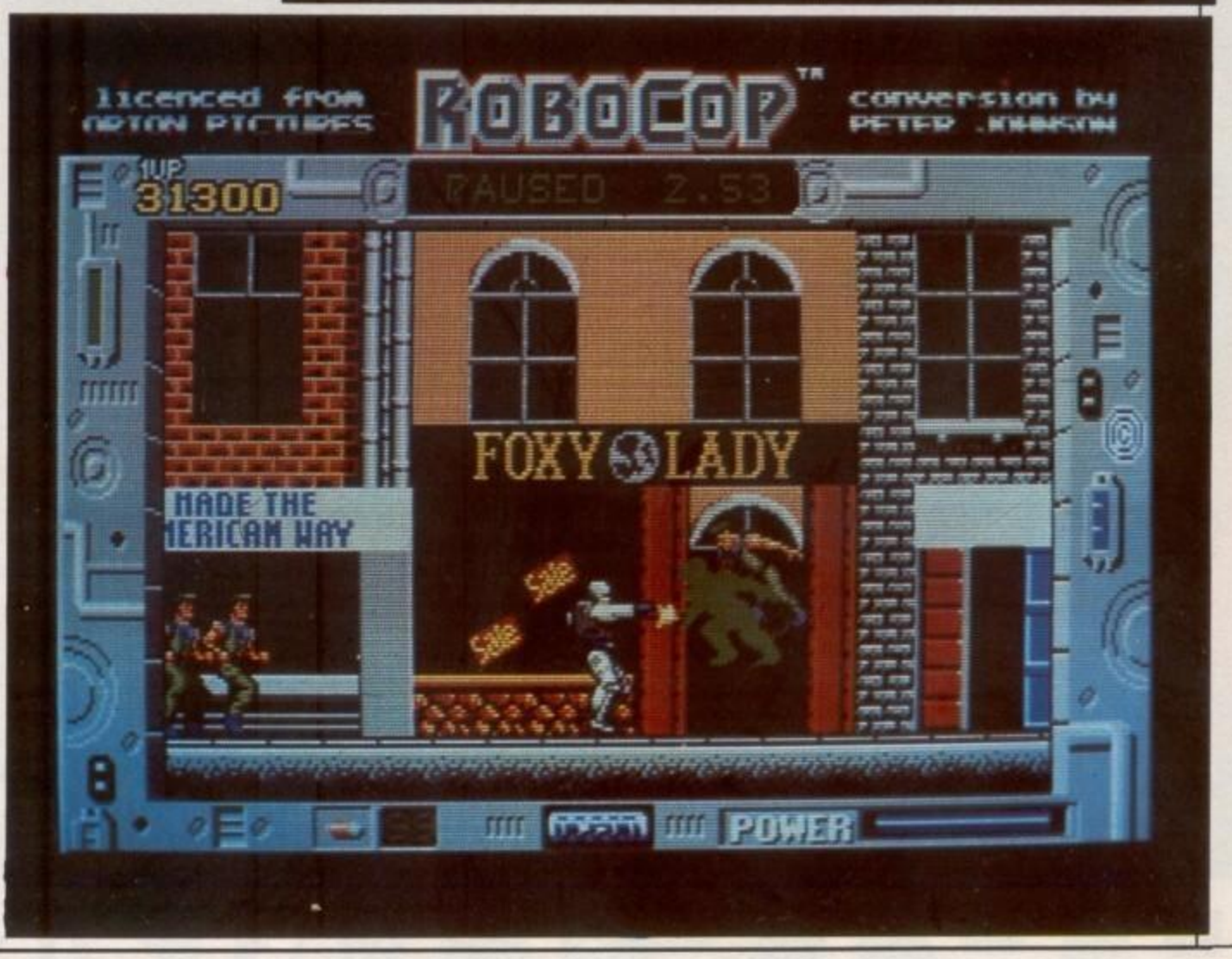
OCEAN - Amiga & Atari ST

Allora, devo davvero raccontarvi la trama del film? C'è ancora qualcuno che non l'ha visto? E vabbè, sì... D'accordo, ricominciamo!

Alex Murphy è un poliziotto che è stato trasferito dal suo tranquillissimo quartiere di provincia al pericoloso distretto di Old Detroit. Alla sua prima uscita, viene ucciso brutalmente da una banda di rapinatori che lo riducono ad una carcassa agonizzante.
Nel frattempo, la potente OCP (OmniConsumer Products) — che è la ditta che rifornisce la polizia di Detroit — sta per costruire un nuovo quartiere demoninato Delta City, nel quale i compiti di polizia dovrebbero venire affidati alle enormi guardie robot ED 209. Sfortunatamente, alla riunione di presentazione del droide, un ED 209 prototipo impazzisce ed uccide un dirigente.
Bob Morton si fa allora avanti con il suo piano — usare dei poliziotti morti di recente come banche dati per degli esoscheletri robotizzati in modo da garantire al massima efficienza. Così comincia il progetto Robocop, e Murphy è il primo ad essere "resuscitato" nel corpo del robot.
Voi prendete il ruolo di Murphy nei suoi tentativi di ripulire le strade di Old Detroit dal crimine. L'azione comincia con il Robocop che cammina per le strade eliminando gli assalitori con un pugno o due.
Nel quadro successivo cominciano ad apparire i primi avversari armati, così l'ideale è estrarre dalla propria gamba (!) una megapistola con la quale eliminarli. Alla fine del livello si incontrano dei motociclisti che vanno prima sbalzati di sella e poi tritati adeguatamente.
In seguito cominciano ad arrivare i problemi. Si incontra un diabolico ED 209 e Murphy deve eliminarlo prima di poter passare alla sezione dell'"identikit", dove deve riconoscere uno dei motociclisti incontrati. Quando riesce ad identificarlo, il suo nome fa scattare un processo associativo che lo riporta all'omicidio di Murphy. I ricordi cominciano a tornare...
Le informazioni lo conducono ad un magazzino dove si nasconde la banda che ha assassinato







http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il poliziotto. Da qui il Robocop apprende della corruzione che aleggia negli uffici della OCP, e dopo una serie di indizi il poliziotto metallico decide che è meglio andare ad eliminare il male alla radice, nel centro dell'OCP. Il finale è assolutamente top secret.

AMIGA/ST

I programmatori della Ocean hanno pensato bene di mettere in questa versione del gioco più pubblicizzato dell'anno i migliori elementi delle versioni ad 8 bit e quelli più spettacolari del coin op, ed il risultato è ottimo. L'ST, una volta tanto, riesce a tener testa all'Amiga anche nello scrolling, oltre che nella varietà grafica dei sei livelli che compongono il gioco. Ma la macchina Commodore prevale come sempre nella definizione grafica e nella superiorità degli effetti sonori. In ogni caso, la giocabilità e la struttura dei livelli rimane la stessa su entrambe le macchine.
Con una giocabilità, una grafica ed un sonoro eccezionali, non dovreste lasciarvi perdere un simile gioiello di arcade.

AMIGA 90%
ATARI ST 90%

ALTRE VERSIONI

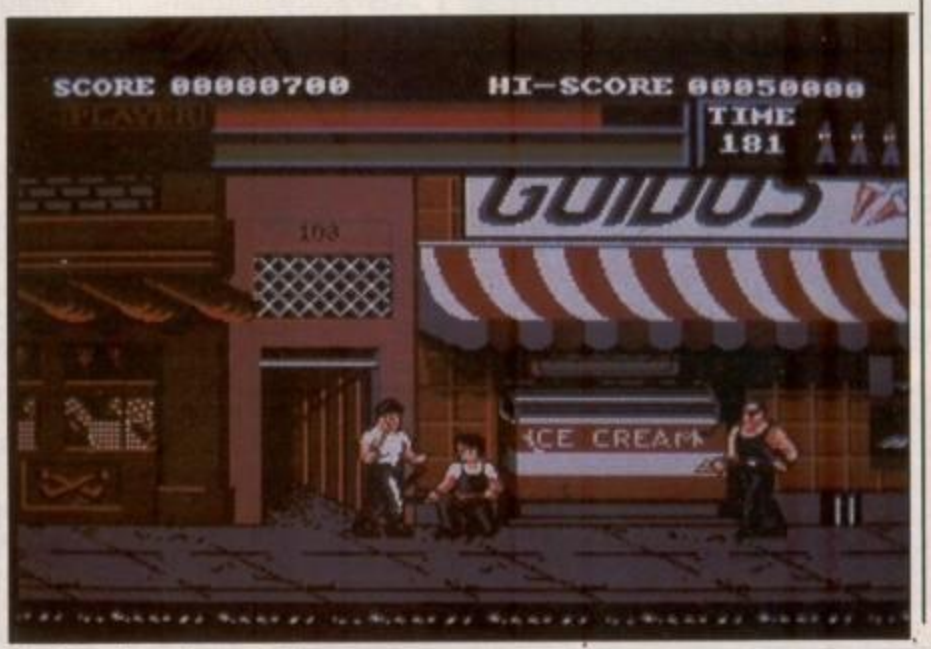
Non abbiamo sentito parlare di una versione MS-DOS, ma — si sa — la speranza è sempre l'ultima a morire...

"Con una giocabilità, una grafica ed un sonoro eccezionali, non dovreste lasciarvi perdere un simile gioiello di arcade."

VIGILANTE

Irem/US Gold - per PC Engine & Amiga

Le dure strade di New York diventeranno ancora più dure quando il Vigilante si accorgerà che la sua ragazza Madonna è stata rapida da una banda di skinheads. Questo ragazzo ce l'ha a morte con ogni membro della banda ed anche il pensiero di affrontarli sul loro stesso terreno non lo farà desistere dall'impresa. L'amore deve essere veramente cieco se vi spinge a rischiare la pelle a questo modo.



Il primo livello comincia con una tranquilla passeggiata del Vigilante lungo un marciapiede nella Grande Mela. I rapitori hanno un sacco di seguaci, e mandano contro di lui dei culturisti, gente incappucciata ed un sacco di altri cattivoni per eliminarlo. Il Vigilante non è molto originale nei suoi metodi di eliminare i suoi oppositori - pugni e calci sono all'ordine del giorno, ed un nunchaku o due non possono che movimentare l'atmosfera.
Nel primo livello gli attacchi sono abbastanza calmi, con solo un avversario armato di coltello ed uno dotato di pistola che possono porre delle serie preoccupazioni, mentre i restanti avversari possono essere tritati comodamente prima ancora che si avvicinino troppo. Se il Vigilante riesce ad arrivare alla fine del livello deve affrontare un tizio armato di bastone ed un colosso di muscoli prima di raggiungere il camioncino in cui è tenuta Madonna. Con i livelli successivi arrivano altri cattivi armati di catene, angeli dell'inferno a bordo di Harley Davidson e bestioni di fine livello sempre più grossi.

PC ENGINE

Vigilante riprende migliorandola notevolmente la trama e la grafica di Drunken Master, e riproduce perfettamente il coin-op originale. Uno dei migliori picchiaduro a gettone grazie al suo semplice metodo di controllo — una caratteristica che favorisce tantissimo la giocabilità. Nessuno di questi elementi è stato perso nella conversione alla PC Engine, che possiede un nuovo (e costoso) vincitore fra i suoi titoli.

GLOBALE 75%

AMIGA

Il caricamento non è eccelso, anzi, ma gli sprite ed i fondali sono riprodotti piuttosto bene rispetto all'originale da sala. Dal punto di vista audio il gioco è accompagnato da un discreto motivo e da qualche buon effetto sonoro, anche se a lungo andare questi ultimi diventano ripetitivi. Tenendo presente che si tratta pur sempre di una conversione da coin-op, quindi i primi ad acquistarlo saranno i fans del vero Vigilante da sala giochi — tutti gli altri tengano presente che è un classico beat'em up alla Dragon Ninja (titolo che dovrebbe apparire da un momento all'altro sull'Amiga), e che la difficoltà è notevole sin dai primi livelli. Se siete dei duri amanti dei giochi picchiaduro, allora prendetelo ad occhi chiusi (tenendo anche conto che, rispetto alla versione per PC Engine, costa poco), altrimenti dategli prima un'occhiata e poi decidete...

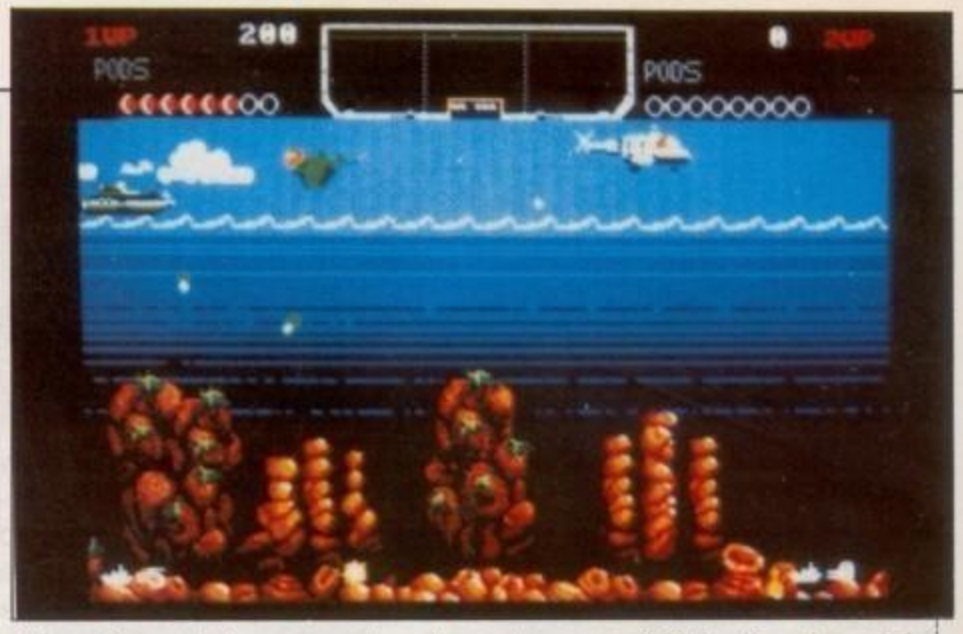
GLOBALE: 70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

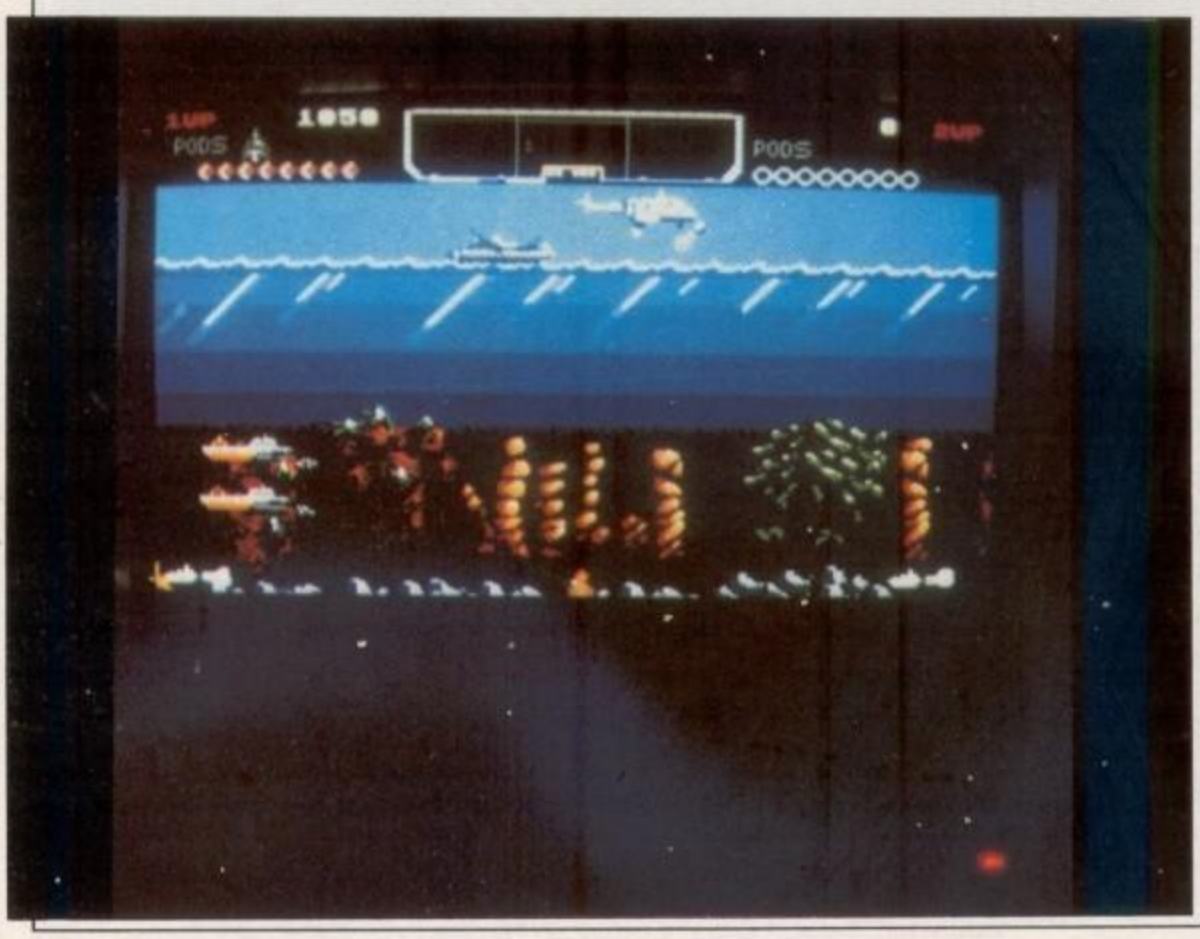
THE DEEP

US Gold - per Amiga, ST



Nell'estate del 1987 la Woodplace pubblicò un coin-op chiamato THE DEEP che riprendeva un concetto vecchio sommandogli la tecnologie in campo grafico (questo gioco è stato inoltre recensito sul numero 4 di TGM). Il gioco è stato poi probabilmente ritirato e riarrangiato dalla CREAM corporation è una volta ripubblicato con schermi di intermezzo ed altre piccole aggiunte ne è stata comprata la licenza per una conversione dalla U.S. GOLD.
La conversione è stata poi affidata ai programmatori della Emerarld Software che facendo un buon lavoro hanno assicurato più successo alla U.S.GOLD di quanto non ne abbia avuto la CREAM con la versione arcade.

Se amate il mare dovete sapere che The Deep vi mette alla guida di un incrociatore in alto mare con lo scopo di distruggere le basi nemiche nascoste nel profondo del mare.
Lo schema di gioco è semplicissimo e consiste nello sganciare dalla vostra nave delle bombe di profondità nel tentativo di distruggere i sottomarini che si trovano sott'acqua.
Lo schermo mostra nella parte alta la superficie, dove la nostra nave si sposta liberamente in modo orizzontale, e per il resto il fondale marino popolato oltre che da sottomarini di vario genere, da animali robotizzati.
Ogni nemico si comporta in modo diverso; infatti vi sono nemici che lasciano delle mine che vengono verso la superficie, nemici che lanciano missili, altri che lanciano missili a ricerca calorica ed altro ancora che una volta saliti in superficie vi lanciano dei siluri.
Come già detto, per distruggere questi nemici dobbiamo utilizzare la nostre bombe di profondità, di cui una volta lanciate ne possiamo modificare la velocità di caduta muovendo il joystick in su o in giù.



Alcuni nemici una volta distrutti lasciano delle capsule che una volta giunte in superficie si trasformano in bandierine; a seconda della lettera presente sulla bandierina abbiamo un armamento extra diverso.
Se la lettera è una "A" abbiamo la possibilità di trasformarci in capsula sottomarina, se la lettera è una "B" ci viene dato un mirino che noi possiamo muovere per lo schermo fino a che quest'ultimo non viene raggiunto da un siluro che viene lanciato dalla nostra nave, se la lettera è una "C" la nostra nave viene trasformata in aliscafo e se la lettera è una "E" le nostre bombe di profondità diventano più potenti; sulle istruzioni è segnata una smart bomb con la lettera "D" ma non mi è mai capitato di vederla.
Dopo aver preso una lettera nel cielo appare un elicottero che lascia cadere l'arma extra che ci siamo guadagnati; se l'arma cade in mare possiamo dirgli momentaneamente addio.
Ogni livello di gioco è diviso in quattro fasi; in una prima fase lo schermo scrolla orizzontalmente fino a che non raggiungiamo un oggetto particolare sul fondale che impedisce l'avanzata della nostra nave fermando lo scrolling.
Per riattivare lo scrolling dobbiamo trasformarci in capsula subacquea e raccogliere l'oggetto sul fondale.
Dopo aver raccolto tre oggetti si giunge alla seconda fase.
Nella seconda fase vi è una grossa nave che ci viene incontro con l'intento di investirci e l'unica nostra possibilità di salvarci è quella di colpire il ponte di comando di questa nave con un missile.
Nella terza fase lo schema di gioco torna uguale a quello della prima ma lo scopo è però quello di distruggere, con le nostre bombe, tutte le torrette di un gigantesco sottomarino.
La quarta fase è uno schermo bonus dove dobbiamo salvare, tramite un raggio laser, una serie di navi che subiscono un attacco da dei lanciamissili sul fondale.

AMIGA

Non c'è dubbio sul fatto che The Deep si trovi molto meglio su un monitor casalingo che in una console da Bar ma devo dire che questa conversione mi è piaciuta più di quanto mi aspettassi. La grafica rinnovata ed alcune altre innovazioni come le armi extra hanno trasformato The Deep da un antiquato è monotono gioco in un semplice ma divertentissimo gioco del 1989. Mentre il sonoro si limita ad una musica, che sembra priva di voce principale, nello schermo dei titoli ed a dei BEP e BUM durante il gioco, la grafica è piuttosto bella e migliora di livello in livello. Il programma sarebbe perfetto se non fosse per il terribile multiload che ricarica tutto il programma dopo ogni partita. L'emozione che si prova nel vedere una vostra bomba sfiorare un sottomarino nemico è più difficile da raccontare che provare; quindi, se volete un gioco che vi tenga impegnati per qualche settimana compratevi pure questo The Deep.

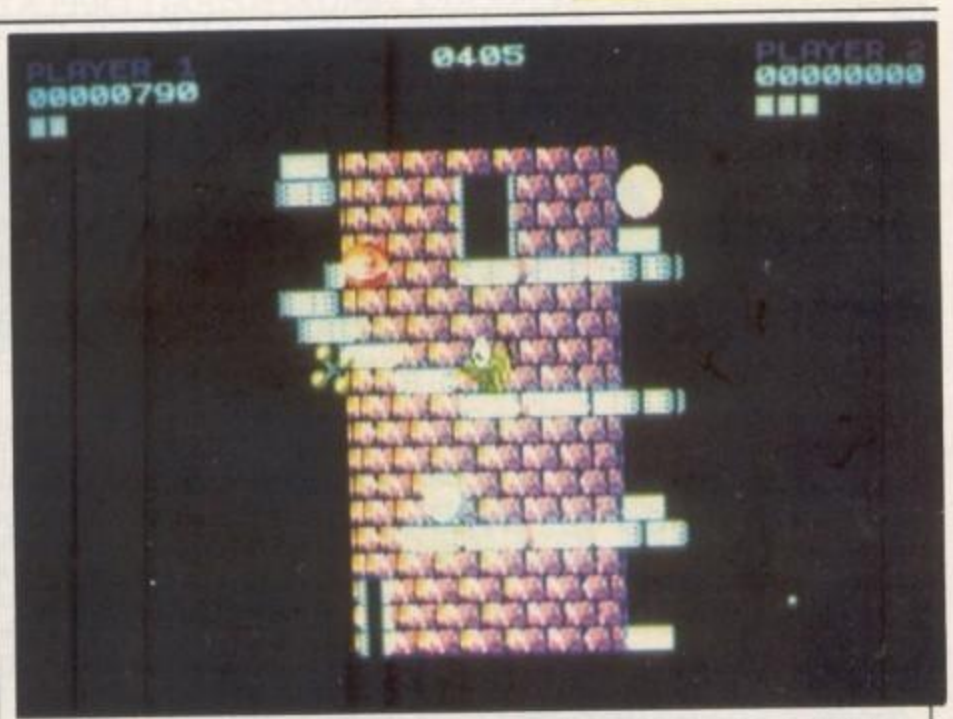
GLOBALE: 82%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEBULUS

HEWSON - per PC



L'agente speciale Pogo stava dormendo della grossa finché lo squillo del telefono si intromise tra lui e Morfeo e gli impedì di continuare la sua sacrosanta occupazione. Il disturbatore in questione era il suo tanto amato capo che aveva pronta per lui una missione di distruzione veramente speciale. Si trattava nientemeno che di distruggere delle strane torri spuntate fuori dal nulla sulla superficie acquosa del pianeta Nebulus. Pogo ascoltò svogliatamente la descrizione dell'ingrato compito ma alle parole "aumento di paga" e "sottomarino nuovo di zecca" si precipitò fuori da casa e arrivò all'ufficio prima ancora che il capo avesse finito di telefonare. Proprio vero: al giorno d'oggi gli eroi sono soprattutto disinteressati! In verità il compito consiste di due missioni distinte, entrambe di distruzione di torri, ma differenziate dal diverso grado di difficoltà. La scelta è, ovviamente, libera, ma voi (chi altri?) comincerete di sicuro dalla prima, a meno che non abbiate già esperienza in questo gioco. Orbene, dicevamo, è vostro dovere inabissare per sempre queste misteriose torri che, sorrette da chissà quale strana forza, galleggiano imperturbabili sull'acqua e sono, guarda caso, piene di nemici rimbalzanti di ogni tipo.

L'unica possibilità di distruggerne una è quello di arrivarci in cima e al resto ci pensa il diabolico Pogo, ma, per chi non l'avesse capito, dovrete essere voi a portarlo lassù (e non fraintendete: non in cielo!). Voi uscite freschi freschi dal vostro sommergibile e mettete piede sul primo pianerottolo della torre in questione. Piccola precisazione: il suddetto pianerottolo e tutti quelli dislocati più in alto sono sporgenti rispetto alla torre; in altre parole voi non camminate dentro la torre, ma a ridosso di essa, in una continua sfida alle vertigini. Sembra poi che il povero Pogo, come tutti i suoi simili, non possa soffrire l'acqua, se non dentro un bel sottomarino corazzato, e ogni tuffo gli sarà chiaramente fatale. La cosa sarebbe anche trascurabile se l'ascesa fosse una gitarella e se non ci fossero tanti esseri a ronzare intorno a lui e con cui ogni minimo contatto è rovinoso. Ma entriamo meglio nei particolari. I pianerottoli sono formati da diverse piastrelle adiacenti e sono inframmezzati in maniera strana in ogni torre. Fortunatamente vi sono degli ascensori e delle porte a collegarli in modo che esista un sistema, ma solo uno, per arrivare in cima. Le porte permettono di passare da una parte all'altra della torre ma sono sempre un rebus per il neovisitatore, in quanto le torri sono dei perfetti cilindri e voi ne vedete solo metà della superficie. In altre parole, anche se entrare in una porta è quasi sempre la cosa più ovvia, si rischia sempre di precipitare in acqua, una volta usciti dalla parte opposta. Il rischio esiste anche a camminare sulle piastrelle che fino a poche righe fa avevate reputato tanto sicure: infatti alcune sono pericolanti e non reggerebbero il vostro peso. Il brutto è che è impossibile distinguerle da quelle buone finché non ci avete già camminato sopra (e sperimentato l'efficacia). A bloccarvi il passaggio ci possono essere delle barriere lampeggianti che vanno eliminate a colpi di nebulaser o delle palle rimbalzanti per cui vale la stessa procedura con l'ulteriore cautela di evitarne il contatto. Tutti gli altri nemici — ahivoi! — sono indistruttibili e possono essere solo accuratamente evitati. I più pestiferi sono degli strani esseri rotanti a "x" che volteggiano da una parte all'altra dello schermo senza alcun riguardo per i poveri agenti di distruzione.

Ve ne sono naturalmente altri, la cui forma dipende dalla torre che state cercando di scalare. Ma adesso una piccola cosa importantissima: quando Pogo precipita, per un motivo o per l'altro, non finisce necessariamente in acqua, ma sul primo pianerottolo che trova alla fine del ruzzolone e questo contro ogni legge di gravità. Bene, adesso che vi ho rassicurato raccontandovi che dovete essere dei raccomandati di ferro per sfidare una delle leggi più vecchie del mondo, vorrei disilludervi un po' anticipandovi che ogni caduta fa comunque perdere del tempo prezioso dato che qualcuno là dentro il computer sta cronometrando le vostre imprese e si prepara a gridare "tempo scaduto". Qualora arriviate in cima la torre verrà rapidamente smantellata e voi tornerete nel sottomarino per dirigervi verso la prossima torre, il tutto cercando di colpire dei malcapitati pesciolini di passaggio per il gusto di avere qualche punterello.

PC

Era già un gran bel gioco sul Commodore 64 diverso tempo fa e anche adesso non è da meno, forte per giunta di una grafica ancora migliore in modo EGA. La sua dote di punta è sempre l'originale realizzazione grafica che lo eleva al di sopra di ogni altro platform game. E come se non bastasse l'effetto di rotazione della torre, veramente stupendo, c'è anche un'ottima schermata bonus in grafica parallattica che non può lasciarvi insoddisfatti. Piccoli nei la scarsa decorazione delle piastrelle dei pianerottoli, inferiore anche a quella del glorioso 64 e il sonoro, composto solo da scomodi fruscii. Per finire una grave mancanza che non mi stancherò mai di ripetere: la grafica EGA, come al solito non è stata sfruttata a sufficienza ma tempi della riscossa non sono ancora maturi. Ma voi non vi lascerete scoraggiare da questi dettagli perché avete davanti uno dei giochi più originali degli ultimi tempi.

GLOBALE PC: 86%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOYAGER

OCEAN, per Amiga & Atari ST

Luke Snayles è un malato di mente, un ex pilota ed uno psicopatico, ma non avrebbe mai accettato una missione simile se non gli avessero dato un sacco di mazzuolate sui malleoli e lo avessero minacciato di portargli via il suo coniglietto preferito.

Qual'è il problema? Bah, la Terra sta per essere distrutta dai Roxiz, che in questo momento stanno ammassando una incredibile quantità di armi sulle dieci lune di Saturno. Per peggiorare le cose, la Terra ha a disposizione esattamente numero zero armate - eccetto un piccolo caccia interstellare. Non ci sono premi per indovinare che Luke (che poi sareste voi, ragazzi!) è l'unico idiota abbastanza idiota da credere di poter salvare da solo l'Universo e le sue zone limitrofe.

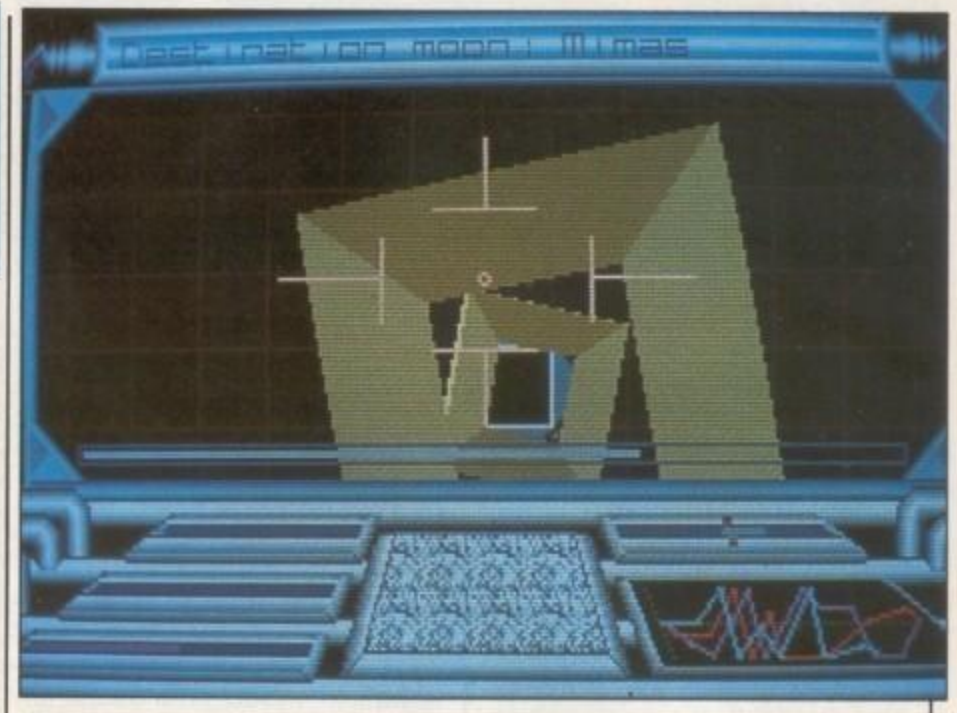
Non tutto va per il verso sbagliato, tuttavia, e la vostra nave è equipaggiata di uno di quei simpatici aggeggini che permettono di trasformarla in un carro armato nello stesso istante in cui arrivate in territorio nemico.

Tutta l'azione è rappresentata in 3D soggettivo, anche se c'è un radar che usa un codice colore che vi dice esattamente a che genere di oggetti siete vicini.

Ogni luna ha esattamente 80 nemici a terra o volanti, e dovete obliterarli tutti (e alcuni di essi richiedono anche un paio di colpi) prima di poter passare alla luna successiva. Non che i Roxiziani subiscano passivamente le vostre scorrerie, comunque. Per niente: sparano!

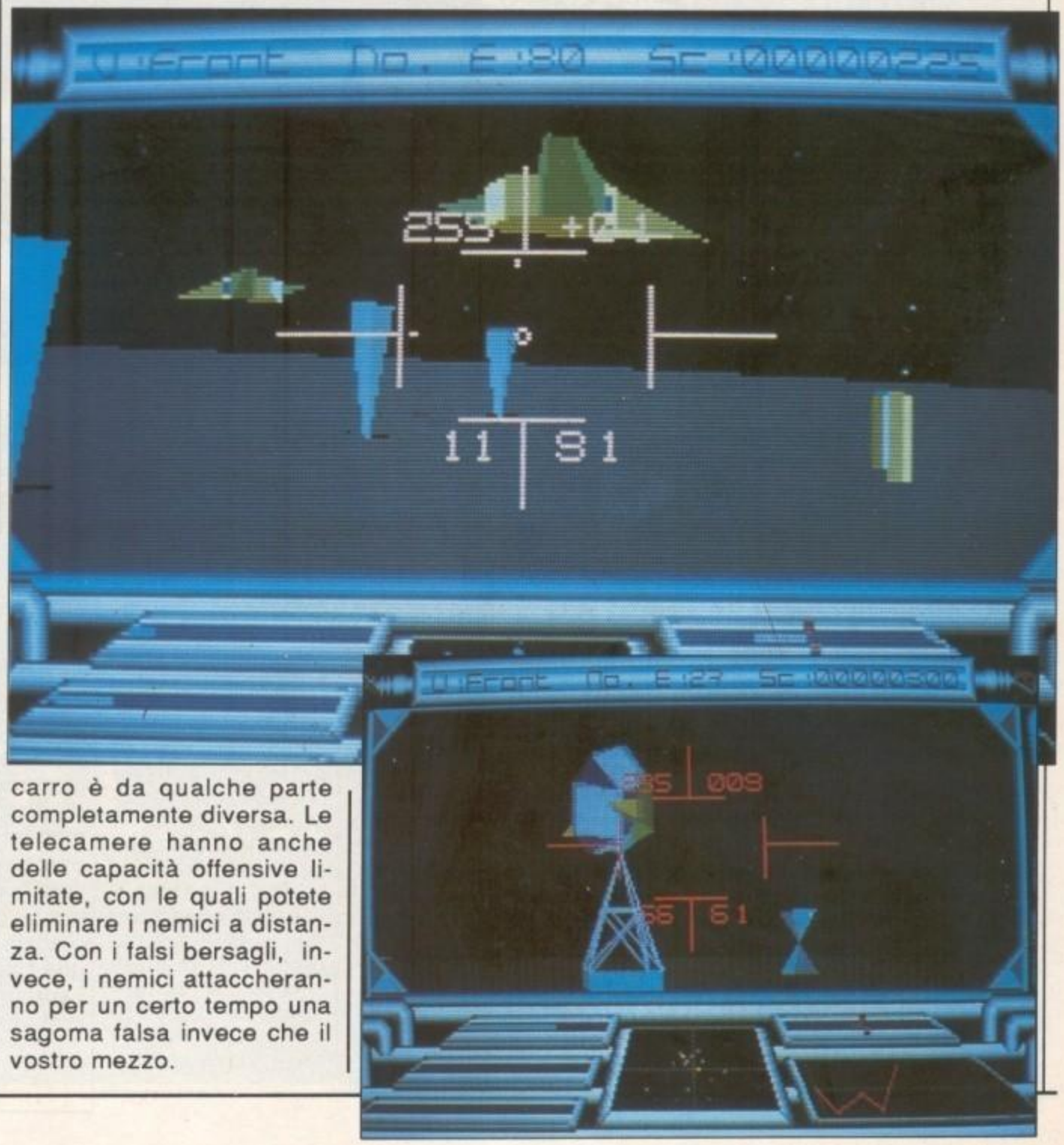
Per complicare un pochettino le cose, ci sono tutta una serie di ostacoli inanimati su ogni pianetino. In effetti potete persino coprirvi dietro di essi, ma se non state attenti vi trovate ad accanirvi contro un pezzo di roccia invece che un nemico.

Andando in giro trovate anche dei pods che contengono oggetti utili come telecamere e falsi bersagli. Se sganciate una telecamera potete vedere che cosa succede in una parte di luna mentre il vostro carro è da qualche parte completamente diversa. Le telecamere hanno anche delle capacità offensive limitate, con le quali potete eliminare i nemici a distanza. Con i falsi bersagli, invece, i nemici attaccheranno per un certo tempo una sagoma falsa invece che il vostro mezzo.



Dovunque voi siate potete sempre accedere ai vostri database per avere informazioni sulle lune, le telecamere, le armi, le posizioni dei pods, ecc. - e sulle lune avanzate potete usare un apparecchio che converte il carro armato in astronave e viceversa.

Ah, già: ed una volta che avete ripulito un pianeta dovete passare attraverso un portale, affrontare un percorso in 3D e ricominciare tutto daccapo sulla luna successiva.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUALCHE TRUCCO

1. Se siete in modo 'tank' cercate di stare sempre in movimento.
2. Nel modo 'skimmer' cercate di volare il meno possibile. Risparmierete carburante.
3. Quando avete ripulito una luna, cercate di ritrovare rapidamente il portale.
4. Evitate gli spazi aperti e cercate sempre un riparo.
5. Quando raggiungete una nuova luna, date subito un'occhiata ai vostri dati.

AMIGA

Per un sacco di tempo Encounter è stato il gioco in 3D più veloce che fosse disponibile sul 64, e questo Voyager è un clone di Encounter. Un gioco mitico, con grafica e sonoro esaltanti, che racchiude in sé lo spirito dei primi coin op, ai quali si poteva stare attaccati per lunghe ore senza annoiarsi. La colonna sonora dei titoli ad opera di Jonathan Dunn è una gradita aggiunta a quella fornita su nastro. L'animazione fluidissima della già efficace grafica tridimensionale è accompagnata da ottimi effetti sonori. Uno dei giochi spaziali con più atmosfera che si possano trovare in giro per l'Amiga.

GLOBALE: 92%

ATARI ST

La grafica solida tridimensionale sta diventando rapidamente un soggetto naturale sullo schermo dell'ST: i mezzi bellici di Voyager si muovono con rapidità e con fluidità. I particolari con cui essi sono costruiti li rendono molto realistici, e il cambiamento di effetti che accompagna il passare delle lune rende il tutto drammaticamente atmosferico.

GLOBALE: 91%

QUELLO CHE VEDETE SUL RADAR

BLU CHIARO — Ostacoli inanimati.
BLU SCURO — Pods di equipaggiamento.
BIANCO — Velivoli.
ROSSO — Veicoli al suolo.
MAGENTA — Veicoli fra i più ostili.
PUNTI LAMPEGGIANTI — Missili, mine, etc.

"Un gioco mitico, con grafica e sonoro esaltanti, che racchiude in sé lo spirito dei primi coin op..."

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

SOFT MAIL

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti. Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle migliori case.

CHIEDI L'ELENCO DEGLI ACCESSORI

LIBRI/HINTS & TIPS

Bard's tale III	25.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Leisure suit Larry	19.000
Manhunter N.Y.	19.000
Police quest	19.000
Pool of radiance	20.000
Sentinel worlds	25.000

AMIGA

Bal. power 1990	49.000
Blasteroids	29.000
Cosmic pirate	39.000
Denaris	25.000
Designasaurus	69.000
Digiviewgold/pal	330.000
Dragon's lair1mb	75.000
Driller (tutto ita)	59.000
Dung.master1mb	59.000
Fusion	49.000
Galactic conq.	49.000
Galdreg. domain	39.000
Gold rush	59.000
K.Daglish soccer	49.000
Kennedy app.	49.000
Kristal	59.000
F1 Manager	telef.
F16 Combat pilot	telef.
F16 Falcon	59.000
Football direc. II	49.000
Fire brigade	85.000
Joan of Arc	25.000
Neuromancer	telef.
Pac Land	25.000
Populous	55.000
Precious metal	49.000
Real ghostbust.	49.000
Road blaster	25.000
Scenery#9,Hawaiian	*tel.*
S.E.U.C.K.	telef.
Sex vixens...	55.000
Space harrier	29.000
Times of Lore	telef.
Tracksuit man.	49.000
TV sport football	59.000
Univ. Milit. Sim.	45.000
UMS scen. 1o2	19.000
War..middle earth	49.000
Workbench 1.3	45.000
Zany golf	59.000

MS-DOS 3"

Crazy cars	45.000
F-19 Stealth figh.	99.000
Grand prix circuit	59.000
Imp. mission II	29.000
Strikefleet	59.000
Titan	49.000

MS-DOS 5"

Abrams battle	59.000
Battlechess	59.000
F19 Stealth figh.	79.000
Football dir. II	39.000
Grand prix circuit	59.000
Genghis Kan	99.000
Pro beach volley	49.000
Sinbad	59.000
Thunder chopper	55.000

MS-DOS 3" & 5"

Adv.dung.dragon	*tel.*
Battletech	69.000
Defender..crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT	85.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Millionaire II	79.000
Questron II	49.000
Rocket Ranger	59.000
688 Attack Sub	69.000

ATARI ST

Barbarian II	39.000
Cosmic pirate	39.000
Custodian	29.000
Driller (italiano)	49.000
F16 Combat pilot	59.000
F16 Falcon	59.000
Joan of arc	29.000
King quest IV	69.000
Leisure..Larry II	59.000
Manhunter N.Y.	59.000
Police quest II	telef.
Populous	55.000
STAC (UK)	49.000
The deep	29.000
Times of lore	59.000
Titan	39.000
War..middleearth	49.000
Zany golf	59.000

APPLE II GS

Dung.master1 Mb	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Marble madness	69.000
Reach for..stars	69.000
Serve & volley	75.000
War..middleearth	89.000

Vuoi ricevere il nostro catalogo gratuito tutto a colori? Telefona subito allo **(031) 300.174**

ORA APERTI AL PUBBLICO

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

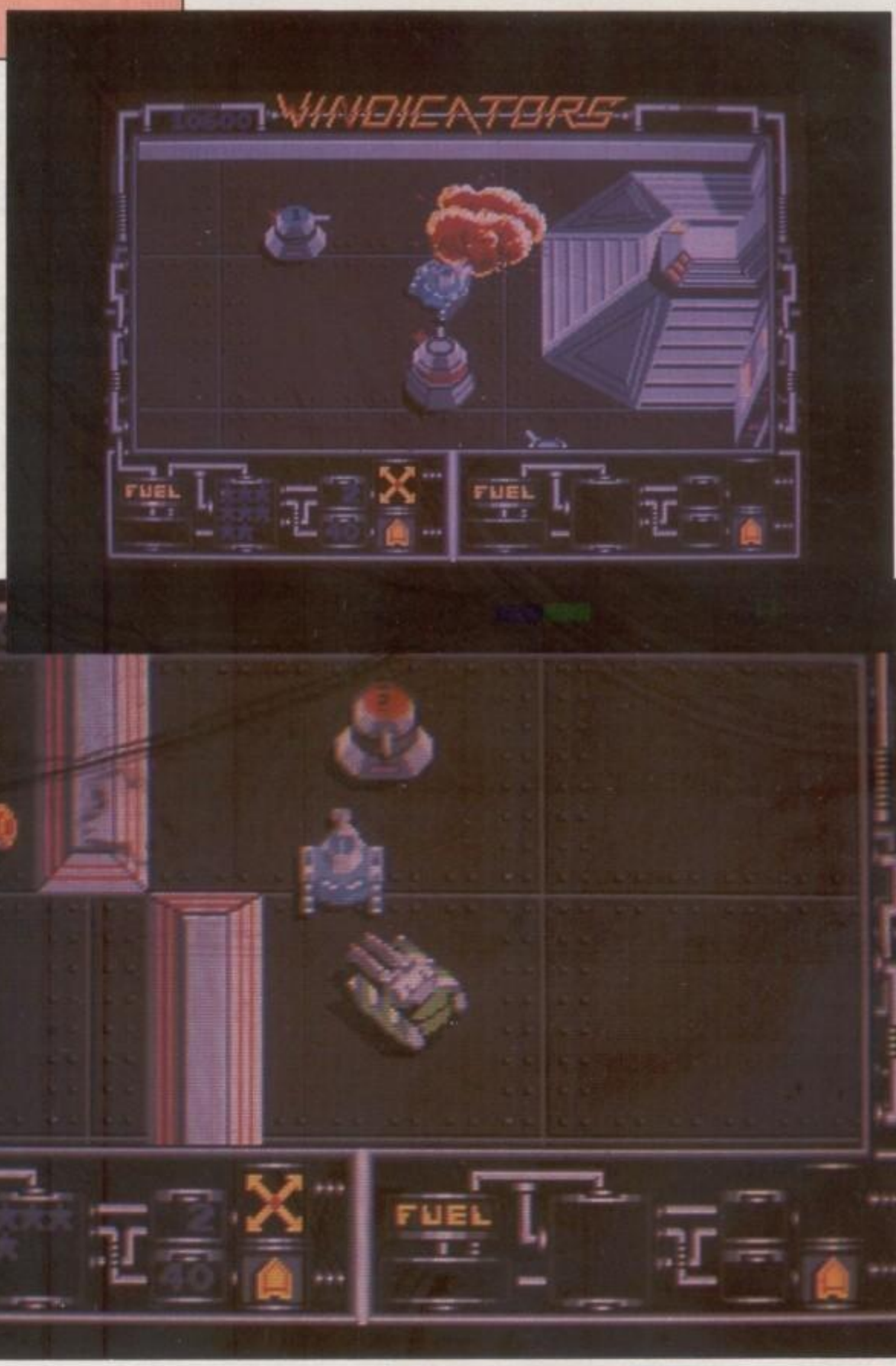
http://www.oldgamesitalia.net/

VINDICATORS

TENGEN - per Atari ST

E' incredibile quanto possa guadagnare un coin op nella conversione. La macchina a gettone era una mezza schifezza deludente, ma su un home computer sembra proprio il gioco ideale.

giocabile e molto divertente — una conversione superba dalla Tengen.



Vicino alla galassia TR15 rotolano mollemente nella tranquillità dello spazio 14 stazioni spaziali. Il vasto e sempre-più-cattivo impero di Tangent possiede il tutto, e proprio da lì provengono le sue forze di attacco.
Accorgendosi del potenziale pericolo, la Terra manda una nave madre dotata di carri armati nella zona. La missione? Cos'altro se non una bella distruzione di massa!

Una volta abbordata la prima stazione, i carri SR-88 scendono in campo. Sfortunatamente, sembra che i nemici non abbiano molta voglia di avere ospiti — ad essere precisi si potrebbe dire che vorrebbero tritarli, i carri armati.
Eliminare l'impero di Tangent ed il suo comandante alieno è lo scopo ultimo, ma per far questo bisogna vaporizzare i centri di controllo di ogni stazione.
In ogni base ci sono buzzilioni di carri armati, torrette lanciamissili ed hovercraft che aumentano di potenza, velocità ed efficienza con il progredire dei livelli.
Anche se la sicurezza è strettissima, i nemici non sono molto ordinati, ed hanno lasciato in giro un sacco di pods e di Battle Stars che potete raccogliere. Con i primi rifornite di carburante i carri, mentre le seconde servono per migliorare le prestazioni dei carri armati quando arrivate alla fine dei livelli.
Usando le Battle Stars come mezzo di scambio potete comprare nuove armi, scudi ed optional, per non parlare delle super-armi da usare contro gli avversari più potenti.

Una volta che siete nella stazione spaziale, la strategia migliore è quella di avanzare rombando e spaccare tutto con fare vendicativo. Per raggiunge re il centro di comando dovrete prima attraversare diversi livelli, ai quali si accede raccogliendo una chiave. Una volta distrutto il centro di controllo, tutto quel che dovete fare è tornare a casa - anche se è più facile a dirsi che a farsi.

Con la sua opzione per due giocatori, le strategie progressive e 14 stazioni ognuna con tre livelli, dovrebbe tenervi impegnati per un bel pezzo. Molto coinvolgente, molto

ST

Non esattamente la più ispirante delle conversioni, Vindicators è risultato tremendamente bene su home computer. Lo scrolling è fluido, le esplosioni sono digitalizzate ed alcuni effetti sonori rendono il gioco non solo una bella conversione ma un ottimo programma sotto il piano del divertimento. Molte grazie, Tengen!

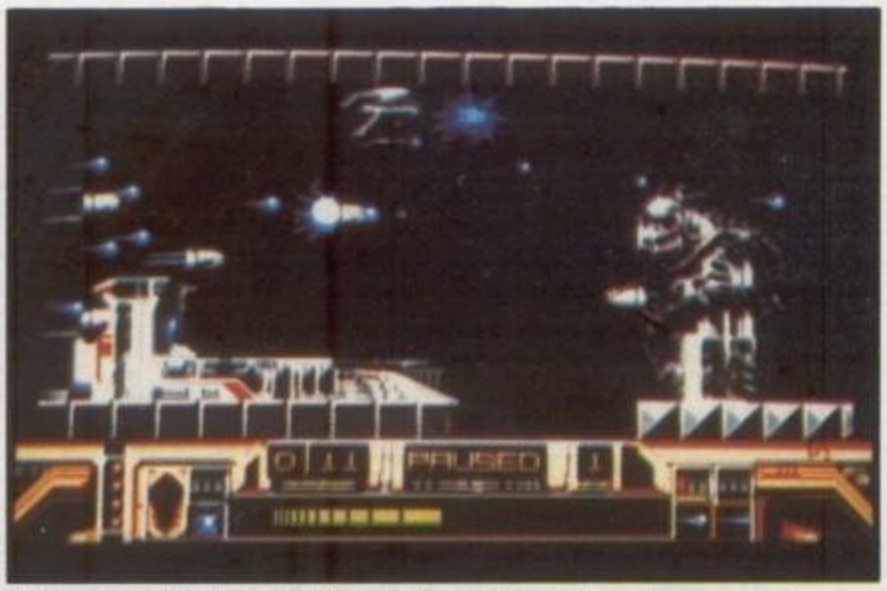
Globale: 88%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JUG

Microdeal - per Amiga



Cosa è successo stavolta? Ah, già, un virus mortale è entrato nel sistema centrale del pianeta Spiraeus e bisogna riuscire a eliminarlo. Eh sì, una trama che è il massimo dell'originalità. 4 zone da esplorare, ognuna divisa in quattro settori, unite tra loro da una complessa rete di porte elettroniche, trappole e sistemi difensivi. Già, perché voi malgrado siate stati incaricati di distruggere il virus, siete riconosciuti dal sistema come un "organo intruso", e quindi dovete essere eliminati. Mentre il virus, che di danni ne fa parecchi, è libero di viaggiare e vivere all'interno del sistema. Bella difesa!

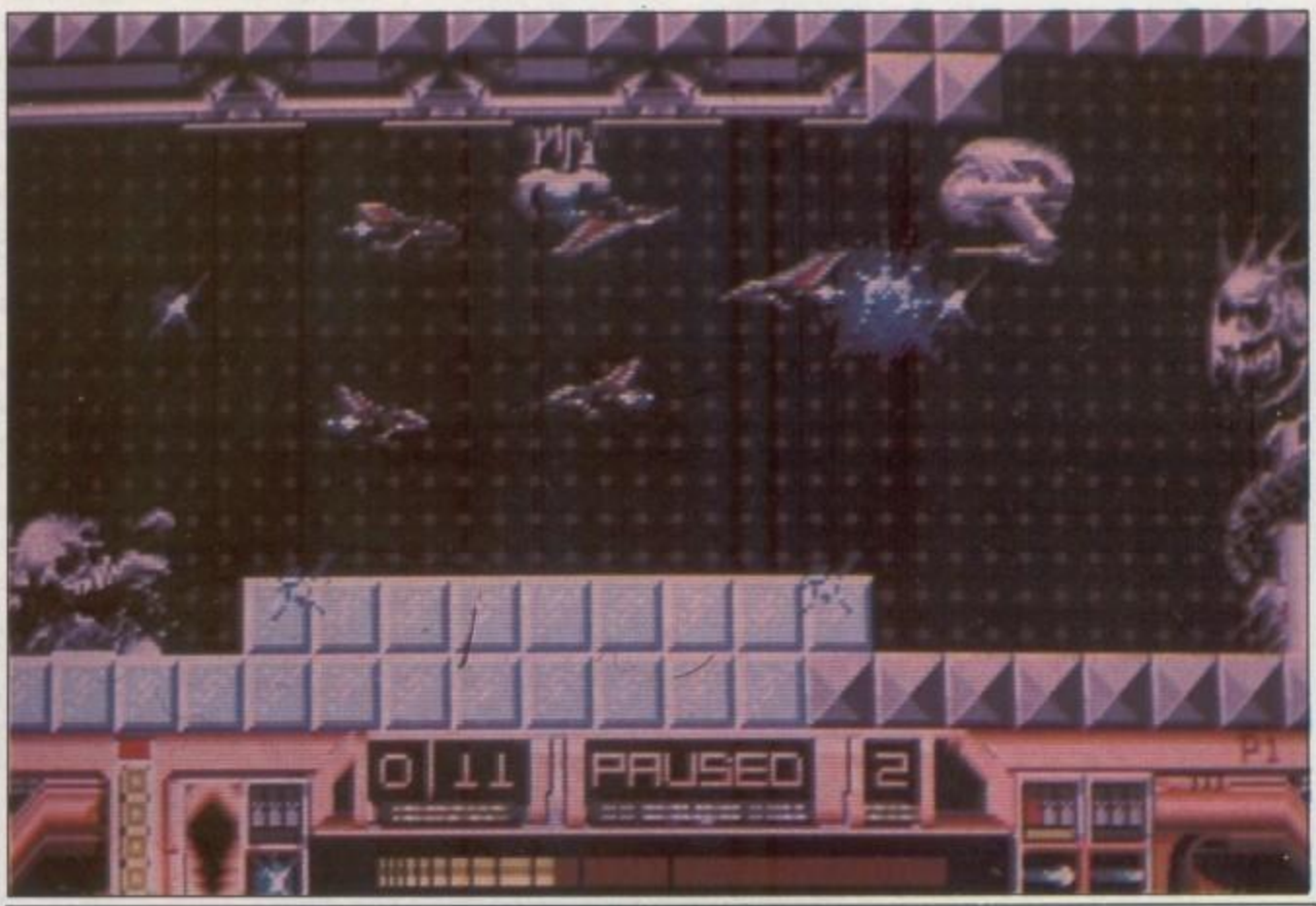
A parte questo, Jug è un platform game come tanti altri, che niente toglie e nulla aggiunge all'elenco che già c'è. Voi rivestite i panni di un umanoide al titanio e altri elementi organici (che schifo!) capace di trasformarsi in svariate forme e subito ricomporsi. Siete stati chiamati per questa difficile missione e non vi resta che sparare, sparare e sparare.

Durante il percorso troverete armi nuove e più potenti rispetto a quella che avete in dotazione. Potrete ottenere armi al plasma, laser e bombe, e se collezionate più di un'arma di ogni tipo aumentate (fino a un certo limite) la potenza dell'arma stessa. Così se collezionate due volte il laser, vi troverete un laser ancora più potente, e via dicendo. Per collezionare le armi, però, non basta passarci sopra, come avviene nella stragrande maggioranza di questo tipo di giochi, ma dovrete in più abbassare la leva del joystick nel momento in cui passate sopra all'arma. E, quindi, non è detto che riusciate sempre a ottenere ciò che vorreste e potenziare Jug si rivelerà sempre più difficile.

Oltre a collezionare armi (che si selezionano sempre abbassando la leva del joystick) dovrete fare incetta anche di carburante che troverete sparso qua e là utilizzando lo stesso metodo delle armi.

Oltre a questo gli schemi di Jug contengono dei teletrasportatori a due uscite che potete utilizzare quante volte volete e vi aiutano a uscire da situazioni terrificanti, inoltre, per passare da un settore all'altro di ogni zona, dovrete trovare una chiave che vi permetterà di distruggere il muro di protezione. Ma a complicare le cose ci sono anche le zone contaminate che, con le loro radiazioni, causeranno la perdita d'energia di Jug e, chiaramente, la sua morte.

Di buono c'è che all'inizio del gioco potete selezionare la zona dalla quale volete cominciare, e così non siete costretti a iniziare sempre dall'inizio. Ma, oltre a questo, Jug è piuttosto monotono. Un gioco come tanti altri. Tanto Titanio sprecato per niente.



AMIGA

Se l'idea di rivestire i panni di un umanoide interattivo composto di titanio ultraflessibile e di altri strani materiali di non precisata origine organica, non vi va, e, se la prospettiva di vagare all'interno del pianeta Spiraeus alla ricerca dell'infezione virale che causa il malfunzionamento del suo centro operativo, non vi attrae, allora JUG non è il gioco che fa per voi. Certamente non è il genere di gioco che mi attrae di più, ma visto che i nostri avi affermavano che "SEMEL IN ANNO LICET INSANIRE", analizzerò, sperando di essere il meno soggettivo possibile, le caratteristiche salienti del game medesimo. La grafica del nostro calcolatore è abbastanza ben sfruttata, e anche senza andare molto a fondo, si riesce piuttosto facilmente a desumere che JUG non è soltanto apparenza, ma rivela una vastità di luoghi da visitare e di situazioni da affrontare estremamente completa e appetibile per gli amanti di questo genere di gioco. Il quale gioco è poi un buonissimo esempio di game di piattaforme, con schemi vari e mai ripetitivi, che ha poi anche il pregio di avere un protagonista, che, oltre a riuscire a prima vista molto simpatico (PERLOMENO A ME), ha a sua disposizione diverse e svariate tipologie di armamenti, che gli dovrebbero permettere di distruggere il tumore maligno che sta erodendo il pianeta succitato. In definitiva, un gioco che fa la sua buona figura inserito nel contesto del suo genere, quello dei platform-game, un genere oltretutto per Amiga abbastanza poco sfruttato, e non si sa bene il perché.

GLOBALE: 69%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

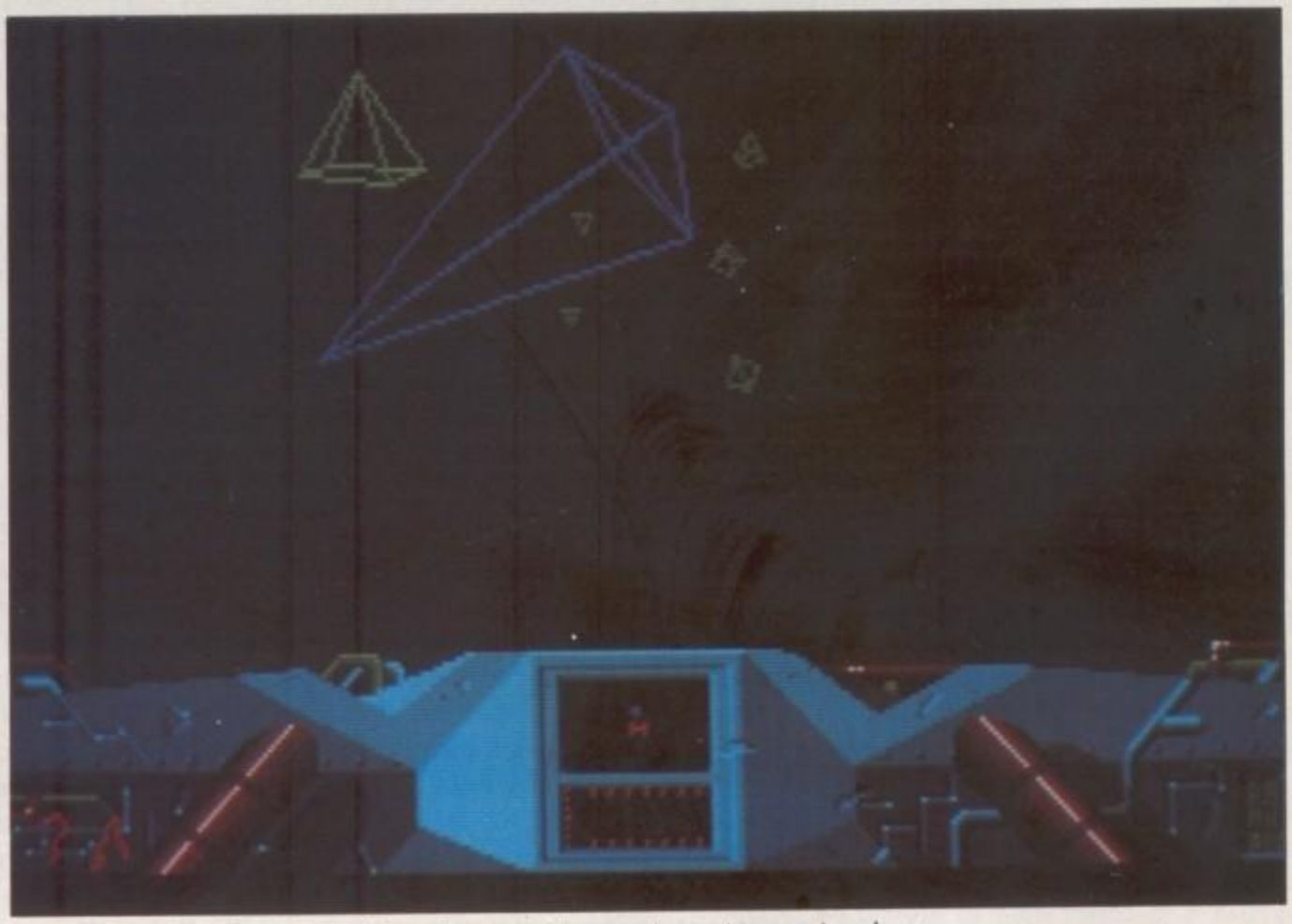
http://www.oldgamesitalia.net/

CHASE

Virgin/Mastertronic, per Atari ST e Amiga

Ci troviamo in una galassia lontana lontana, precisamente la settima galassia del sistema di Nebulus (niente a che fare col capolavoro di John Phillips) e come succede, è successo e succederà in mille romanzi d'arme e d'avventura è stata rapita una principessa, bellissima secondo i canoni classici, e il fattaccio è opera dei perfidi Disgusmatrons, il cui nome suggerisce chiaramente la discendenza incrociata da melma organica, cadaveri in decomposizione e la forfora di Jeff Minter

E' singolare come i narratori cadano nel parossistico quando vogliono trasmettere che un cattivo è un cattivo; gli affibbiano nomi ridicoli fino all'inverosimile, fortuna che ci siamo noi recensori a scavare nell'etimo di certe denominazioni e ve ne suggeriamo la provenienza come ho appena fatto io, filologo a tempo perso. Bene, lasciamo da parte queste divagazioni nel profondo della cultura e riprendiamo il filo dell'antefatto: dunque eravamo arrivati al rapimento, e che cosa viene dopo l'episodio del rapimento? Viene l'assegnazione del compito di salvare Sua Altezza all'eroe, e chi è l'eroe? Ma siete voi (chi ha detto "il Commissario Cattani"?), voi che vi sentite eredi delle imprese di Ercole, Enea e Superpippo ora avete pure una realizzazione della tecnologia da sfruttare, la vostra fiammante nave siderale monoposto. Con essa viaggerete tra tempeste di asteroidi e bombardamenti-laser, in mezzo a canali artificiali scaturiti direttamente dai film di Lucas e condotti fluttuanti nello spazio. E questi sono i primi accenni agli elementi di gioco che vado or ora a descrivere, o splendidi paladini della libertà: nel primo schermo in un silenzio e un buio assoluto irrompono gli asteroidi che si scaraventano senza posa verso la vostra piccola astronave, e capite di essere decisamente entrati in un fascio di meteoriti; la scena presenta molte analogie con la sequenza del domarkiano Impero Colpisce Ancora con la differenza che qui gli asteroidi sono semplici tetraedri e il fascio è abbastanza ristretto. Si dà il caso che i Disgusmatrons prediligano le scampagnate nelle correnti di asteroidi ed è questo il motivo per cui vi ci trovate infilati dentro, per stanarli nel loro ambiente di villeggiatura preferito, in cui portano i loro viscidi bambini verdi a pascolare. Per prima cosa bisogna individuare l'utilitaria spaziale (sempre e comunque di colore blu) tramite il vostro radar di bordo e poi puntarla con il mirino e tempestarla di raffiche-laser a più riprese per offrire ai repellenti l'ebbrezza di un tranquillo week-end spaziale di paura. E ovvio che oltre alla difficoltà di assestamento della mira c'è il problema di schivare gli asteroidi ma non è poi un'impresa proibitiva. Il secondo schermo è sostanzialmente uno slalom tra monoliti e anche qui c'è qualche reminiscenza lucasiana ma non ci sono proiettili da evitare, è solo una sana sessione di allenamento sciistico con un'orografia assolutamente inesistente. Il terzo schermo è un remake del Master of the Lamps dell'Activision (per la verità già riproposto nell'Aliens della stessa casa) con un condotto non continuo di cui devono essere imboccate le sezioni, che sono appunto a una certa distanza l'una dall'altra. Schema di gioco molto originale per i tempi in cui fu



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lanciato e sicuramente ipnotico ma forse un po' anacronistico per i nostri tempi, il suo pregio è la frenesia. Arriviamo così al quarto ed ultimo schermo che nuovamente presenta delle similarità con lo Star Wars della Domark. Ci troviamo in un tunnel proiettati lungo il suo percorso ad alta velocità e nuovamente siamo stati avvertiti della presenza di navi Disgusmatroniane al suo interno: oltre al problema di centrare con il nostro mirino elettronico le suddette siamo spaventati dalla presenza all'interno del canale di alcune ingombranti strutture che ci ostruiscono il passaggio e contro le quali rischiamo di schiantarci; il fatto di dover contemporaneamente affrontare due pericoli rende sicuramente questo ultimo schermo il più eccitante dei quattro e in ogni caso il più difficile. In entrambe le versioni il controllo da mouse è molto affidabile, la gestione della grafica è rapida e fluida e il sonoro — in particolare le rimbombanti esplosioni dell'Amiga — è soddisfacente.
Graficamente non c'è molto da distinguere fra le due versioni, ma quanto a giocabilità l'Amiga è molto più impegnativo, anzi qualche volta abbastanza frustrante.
Sarebbe inutile negare che ci troviamo di fronte ad un 'frullato' di vecchi e famosi videogame, ma nel mercato ancora così costoso dei 16-bit il suo prezzo da budget non è davvero un'offerta malvagia.

Atari ST 68%
Amiga 63%

"E' singolare come i narratori cadano nel parossistico quando vogliono trasmettere che un cattivo è un cattivo; gli affibbiano nomi ridicoli fino all'inverosimile."

GALAGA '88

Namco - per PC Engine

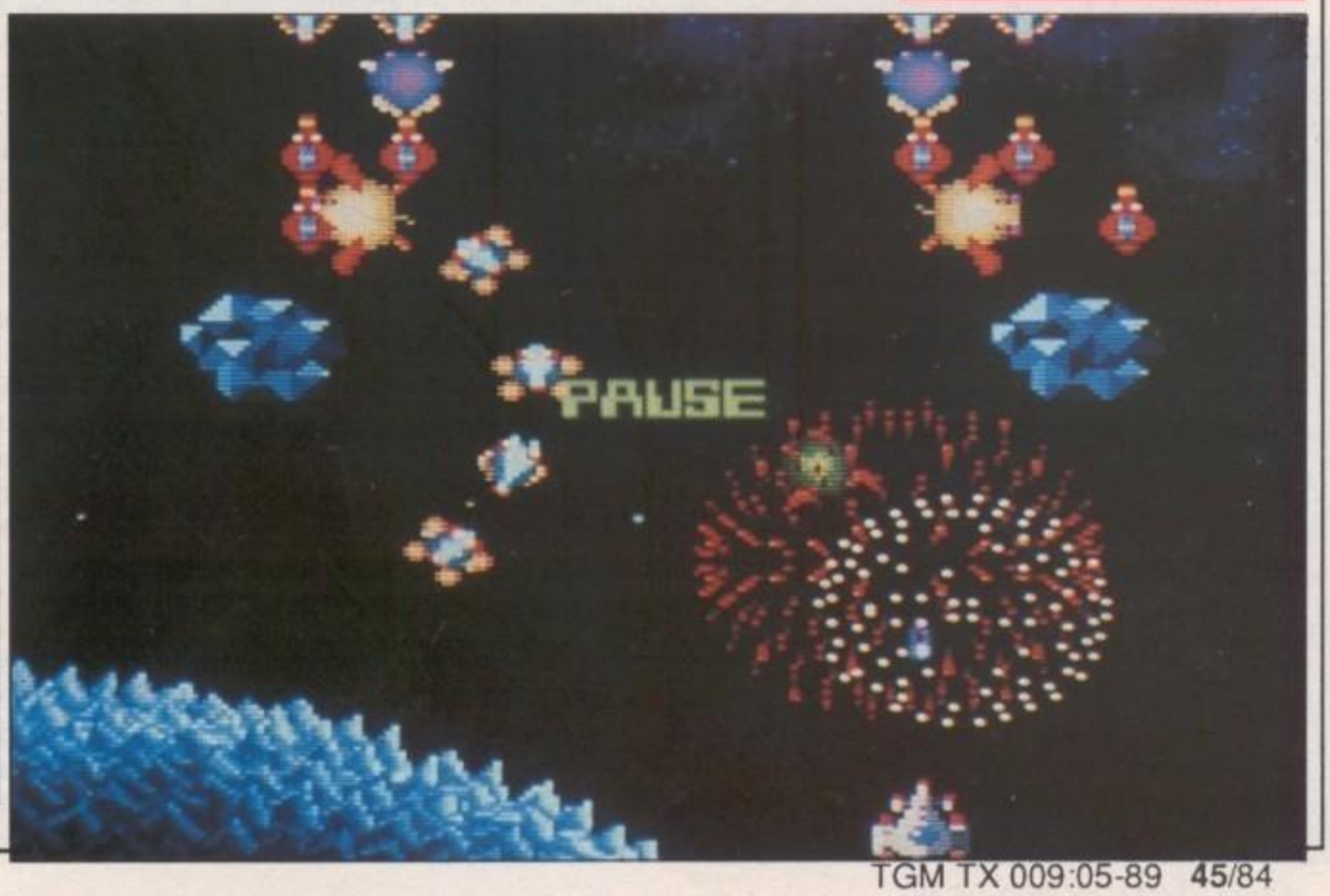
Cinque miliardi di anni fa, quando nacquero i primi coin op e delle barbare console governavano il mondo, era di moda un shoot'em up chiamato Galaxians - un programma secondo in monotonia solamente a Space Invaders. dal 1979 la Namco ha prodotto quattro seguiti: Super Galaxians, Galaga, Gaplus e Galaga '88.

Galaga '88 continua l'onorevole tradizione di un caccia solitario che cerca di salvare l'universo da un'orda di indescrivibili alieni, solo che questa volta la navicella non è molto manovrabile.
In questo caso, infatti, si può solamente muovere a destra e a sinistra e sparare verso l'alto. Nonostante questo, ha la possibilità di agganciare sino a tre navicelle per lato, che aumentano notevolmente la sua potenza di fuoco. Ci sono un sacco di alieni di diversi tipi che schizzano qui e là per lo schermo e, se gliene viene data la possibilità, si riuniscono in una schiera ordinata in cima al monitor, da dove cominciano a staccarsi con traiettorie kamikaze lanciando nel frattempo bombe contro di voi.
Alcuni insettoidi più grossi, fra i quali degli afidi composti da due navette più piccole, richiedono più di un colpo per poter essere eliminati.
Degli alieni speciali fermano la loro picchiata a metà altezza ed emettono un raggio traente - se vi lasciate catturare da esso la vostra navicella verrà trascinata in cima allo schermo.
Una volta che colpite con la nave successiva l'alieno, il caccia catturato ricade per poi agganciarsi a quello che l'ha salvato, raddoppiando la sua potenza di fuoco.
Ogni certo numero di schermi appare un quadro bonus, il simpatico Galactic Dancing, in cui 40 alieni attraversano lo schermo a ritmo di musica..
Lo schema di gioco di Galaga '88 può essere semplice e di vecchio stampo, ma il suo irresistibile fascino prova che le vecchie idee sono sempre le migliori. La presentazione generale è eccellente ed il livello di difficoltà è calibrato con attenzione. Questa è una conversione che i fans degli shoot'em up non dovrebbero mancare.

PC ENGINE

La scena di introduzione in cui il caccia lascia la sua base stellare la dice lunga sulla qualità del gioco, in cui abbiamo sprite e fondali perfetti, scrolling fluidissimo e musica ed effetti di alta qualità. I diversi alieni sciamano fluidi e veloci attraverso lo schermo e seguono perfettamente il ritmo nel Galactic Dancing. Galaga '88 è molto giocabile, meravigliosamente calibrato e vi attirerà spesso per una partita supplementare. Fedelissimo al coin op in ogni aspetto, anche meglio di R-Type.

GLOBALE 86%

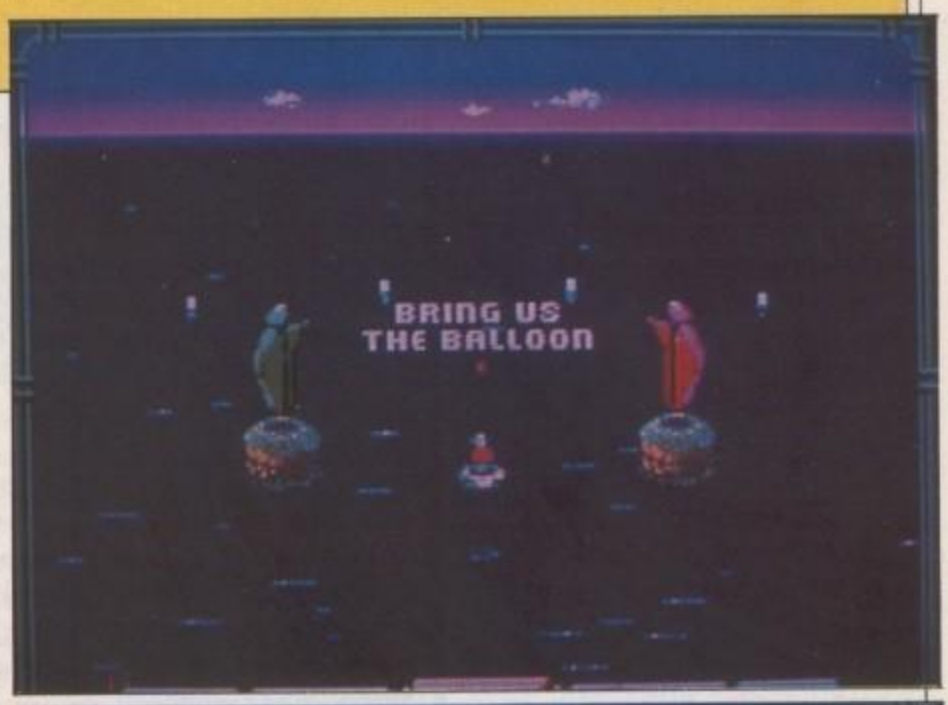


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Typhoon Thompson in search for the Sea Child

Broderbund/Domark - per Atari ST



Molti lettori potrebbero essere troppo giovani per ricordarsi di un vecchissimo classico della prima Broderbund chiamato Choplifter. Il gioco ti metteva ai comandi di uno sprite edilizio rappresentante un elicottero che doveva essere usato per salvare degli omini mentre si blastavano dei nemici. Ora il creatore di Choplifter, Dan Gorlin, pubblica il suo ultimo lavoro in Europa, sperando che si tratti della prima di una lunga serie di avventure del riluttante eroe Typhoon Thompson.

Aguar si trova nel settore Omega dello spazio, ed è un pianeta completamente ricoperto d' acqua. Molto tempo fa una razza paraumana ne popolava le strade e le circonvallazioni, ma ora su Aguar non sono rimasti più umani — tranne, forse, uno...

Nel febbraio 2124 il volo 396 è precipitato nelle acque tropicali di Aguar. Tre squadre di salvataggio ne hanno pattugliato le correnti e, al meglio delle loro capacità, le sue vaste profondità nel tentativo disperato di recuperare qualche passeggero. Tutti le squadre sono cadute vittime delle strane creature conosciute dagli umani come spiritelli marini.

Dal mondo marino viene emesso ancora un debole segnale, comunque, un segnale che indica che un bambino umano è ancora vivo. Si sospetta che l bambino sia stato adottato dagli spiritelli marini e va intrapresa un ultima missione di soccorso, da parte di un uomo molto speciale — Typhoon Thompson!

Nel momento in cui prendete parte delle sue avventure, viene espulso controvoglia da una lucente astronavina da un poliziotto stellare, per atterrare pesantemente sulla sua slitta a getto. Nel gioco, controllate il veicolo acquatico ed il suo armamento.

La vostra prima destinazione è l'avamposto degli spiriti guardiani, il vostro unico possibile aiuto. Essi forniscono alla slitta armi aggiuntive per supplire alle deficienze del cannone laser standard e vi dicono quali magici oggetti sono le vostre mete per i primi quattro livelli. Questi oggetti speciali sono essenziali per poter salvare il bambino.

Lo scopo primario è di catturare tutti gli spiritelli marini che vivono sulle piccolissime isole in villaggi altrettanto piccoli. Una luce lampeggiante indica quale sia l'isola abitata. Se la colpite, si alzano in volo uno o più dei loro veicoli. Se vengono abbattuti, cade uno spiritello in mare, pronto per essere raccolto.

Il povero sprite ha altre idee piuttosto che essere catturato, e comincia a nuotare verso casa. Typhoon può fare affidamento sul suo mezzo per inseguirlo e infilarlo nel proprio zaino prima che questo tocchi terra. Se perdete troppo tempo, lo spiritello si trasforma in un pesce e non lo potete più intercettare.

Una volta che tutti gli spiritelli sono nello zaino, dovete andare alla Cupola del Tesoro che si trova al centro di un villaggio acquatico. Qui uno spiritello marino disegnato tremendamente bene ma particolarmente arrabbiato dà a Typhoon un oggetto magico in cambio dei prigionieri. Una volta che Typhoon torna dagli spiriti guardiani, le eteree figure gli regalano una nuova arma, una vita extra ed un comando relativo al prossimo oggetto da recuperare.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Col passare dei livelli, il numero di spiritelli da catturare aumenta in maniera drammatica ed i mezzi aerei si fanno sempre più pericolosi - alcuni puntano ad una delle tre slitte dell'eroe, mentre altri cercano di ucciderlo direttamente. La morte o la perdita di un mezzo significa dover tornare dai guardiani per recuperarne una nuova. Il bambino è perso per sempre quando si esauriscono una o l'altra cosa.

Dopo aver recuperato i quattro oggetti si tratta solo di dover recuperare il bambino dalle mani degli spiritelli... solo?

L'essenza di Typhoon Thompson è quella di un gioco classico senza troppa profondità. Alcuni dei giochi più famosi sono proprio così, e TT è uno dei migliori del momento. La slitta a getto è un veicolo difficile da cavalcare ma ci vuole solo un po' i pratica per imparare.

La struttura infidamente semplice dà immediata assuefazione e fa dimenticare la mancanza di scopo del gioco. Anche quando salvate il bambino, la voglia di riprovarci persiste. Tecnicamente brillante e brillantemente semplice, divertente e molto simpatico, è già un classico.

ST

Typhoon in sé risente delle influenze di Lode Runner sul suo stesso aspetto. Le incredibili animazioni di David Bunnett aggiungono molto umorismo a tutti i personaggi. Guardate il guardiano del tesoro emergere dal mare per capire cosa intendiamo. Graficamente, dal punto di vista sonoro e nella presentazione, Typhoon Thompson è tanto bello da non parere nemmeno vero. Un gioco da Boozah!

GLOBALE: 90%

ALTRE VERSIONI

Non è stata annunciata alcuna versione, ma visto il tipo di gioco non dovrebbe essere difficile trasportarlo su Amiga.

Hollywood Poker Pro

Feline - per Amiga

Wow! Fiii-fiiuu! (fischio di approvazione). Ragazzi, non ci siamo divertiti tanto sin dai tempi in cui ci rovinavamo gli occhi con le immagini digitalizzate di Sam Fox nel suo Strip Poker o con la famosa Maria Whittaker Christmas Box. Gli strip poker risalgono ad un bel po' di tempo fa, ma questa non è la grafica che c'era sullo Spectrum!In effetti gli strip poker sono quasi tanto comuni quanto i giochi sportivi, ma questo è davvero il migliore - con una grafica da farvi tremare le ginocchia ed un gioco di carte veramente duro. Non ci sono grafiche ritoccate, qui, è tutta nubile e palpabile carne — e non dovete sopportare le interminabili risatine di Teenage Queen. Ed oltre a tutto questo c'è pure una grandiosa e pulsante colonna sonora.

La storia è la solita — sceglietevi una delle quattro ragazze pronte e disponibili, cliccate sulle carte che volete tenere o buttare, puntate, alzate la posta, e sperate di avere una scala reale.

L'unico problema con Hollywood Poker Pro è la sensazione che avete che il computer stia barando. Indipendentemente dalla vostra abilità, c'è un numero sospettosamente alto di "patte" sin da quando la vostra avversaria è più che imbacuccata, e di mani vincenti in chiusura di partita. Non è questione di avere delle brutte carte, perché la tendenza ad avere in mano sempre numeri bassi si ripete ad un punto che è ben oltre la pura sfortuna.

Beh, forse è solo sangue marcio causato dalle continue frustrazioni, ma ci sono dei modi per arrivare al fondo delle cose. Una tecnica è di puntare sempre con sicurezza e buttare immediatamente via tutto immediatamente. Oh — e non rischiate mai di alzare se il vostro avversario sta bluffando — queste ragazze sono delle vere affamate!

AMIGA

Come se le immagini a tutto schermo non fossero abbastanza, c'è persino la possibilità di usare una lente d'ingrandimento per esaminare le forme femminili in un perfetto stile da maniaco. Che gran classico che è questo prodotto... Grandi carte, visioni spettacolari, politicamente dubbio e garantito per offendere praticamente il pudore di tutti. Giocatelo sinché potete.

GLOBALE: 72%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRECIOUS METAL

OCEAN - Amiga & Atari ST

ARKANOID - Revenge of DoH

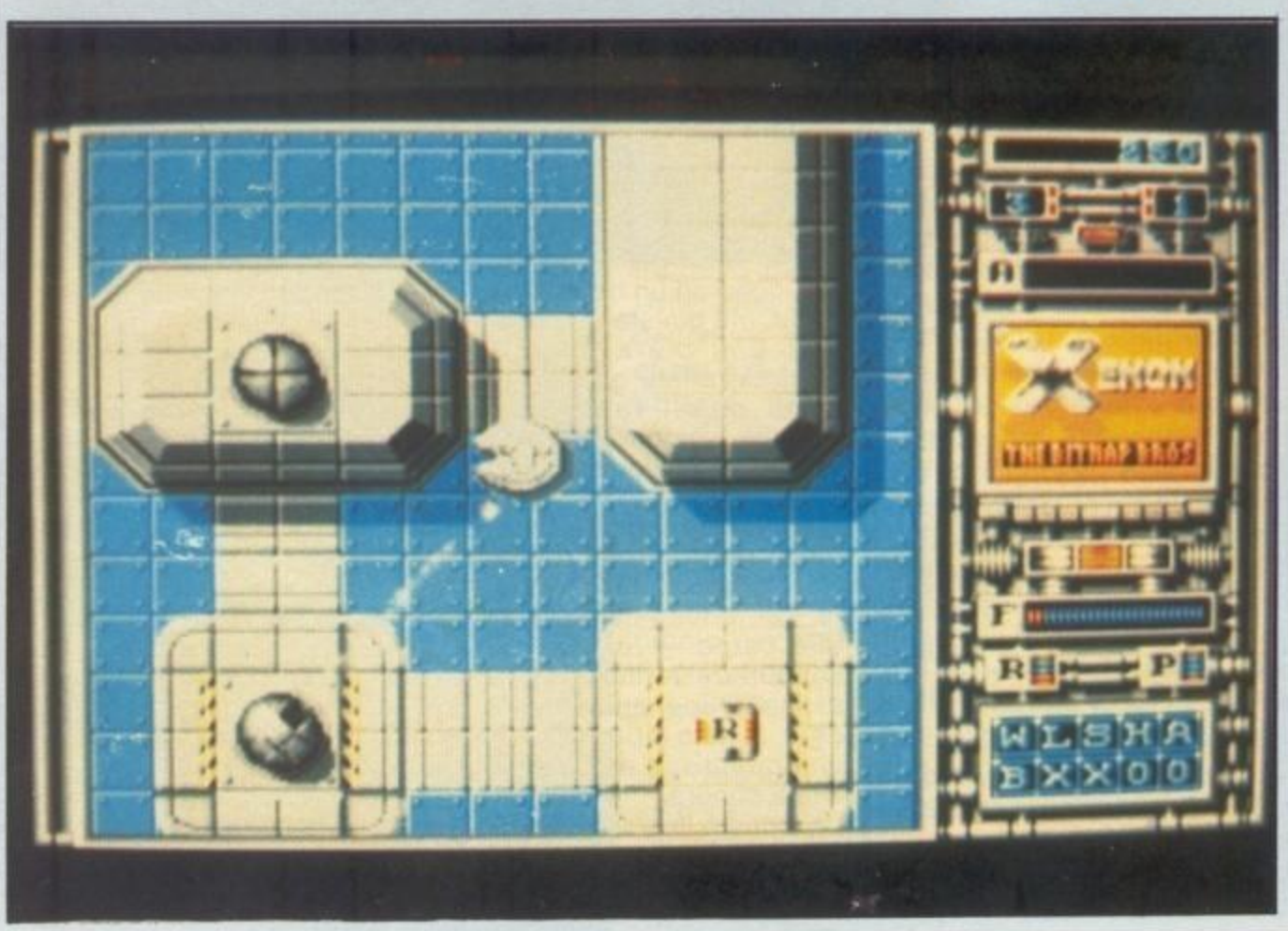
Dopo essere stato distrutto nella prima puntata, il DoH è tornato creando una nuova serie di terribili schermi che il rinnovato VAUS 2 deve superare se vuole salvare la nuova astronave Zarg.
La cosa che più colpisce in questo gioco è pensare come la Taito riesca a trovare sempre qualcosa di nuovo su un gioco cosi datato.
In questa nuova versione il Vaus deve affrontare mattonelle mobili, alieni duplicabili o rimbalzanti ed ha a sua disposizione una nuova serie di poteri speciali come la possibilità di duplicarsi, di creare una pallina indistruttibile o una scia che respinge la pallina stessa.
Globalmente il gioco è buono grazie allo schema di gioco molto semplice ma risente in parte, dell'esagerato livello di difficoltà (Dopo lunghi tentativi sono solo al decimo dei trentadue livelli!).
Le versioni Amiga ed ST sono praticamente identiche sotto tutti i punti di vista.

GLOBALE 71%

CAPTAIN BLOOD

Vestendo i panni di Bob Marloch dovete vagare per la galassia alla ricerca delle cinque parti di Blood, la vostra copia digitale.
Durante il gioco potete trasportarvi da un pianeta all'altro, e sorvolando la superficie del pianeta stesso, dovete cercare delle forme di vita che vi possono essere di aiuto nella vostra missione.
La fase in cui si discute con gli alieni è molto divertente mentre le fasi sull'astronave si rivelano molto povere e molto frustranti quando non riuscite a trovare forme di vita.
Quando uscii, il gioco non era niente male, ma ora non riesce a reggere il confronto con altri giochi come Starglider 2 o Elite.

GLOBALE 79%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

XENON

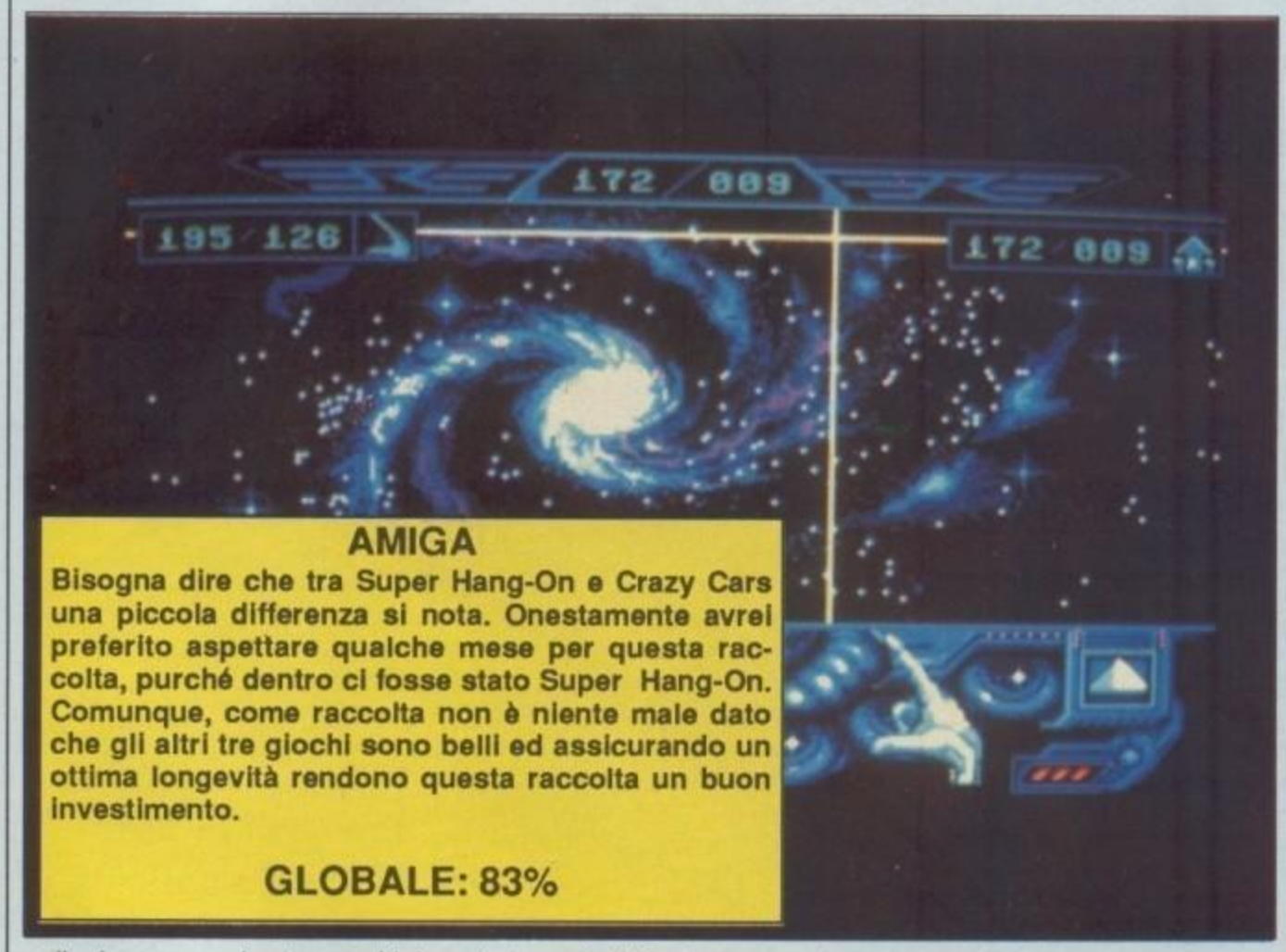
Questo è il gioco che ha lanciato i Bitmap Brothers nel mercato a sedici bit, e li ha lanciati proprio bene!
Il gioco è una conversione di un Coin-op dell'Arcadia (ve la ricordate?, è l'etichette della Mastertronic per i prodotti Arcade) e si tratta di uno shoot'em up a scrolling verticale nel quale siamo alla guida di una sofisticata astronave con la possibilità di trasformarsi in mezzo terrestre.
Come in tutti gli shoot'em up che si rispettano è possibile collezionare armi extra, multiple ed invulnerabilità.
Come programma Xenon è ineccepibile; lo scrolling fluido, l'estrema giocabilità, la splendida grafica, e la possibilità di spostarsi o via aria o via terra fanno di Xenon il miglior shoot'em up a scrolling verticale mai prodotto su un computer a 16-bit.
La versione Amiga è leggermente migliore di quella ST soprattutto per quanto riguarda la musica di Whittaker (comunque buona).

GLOBALE 94%

CRAZY CARS (SOLO NELLA VERSIONE AMIGA)

Il primo della serie dei giochi in 3D della Titus e sicuramente il più brutto.
Durante il gioco siamo alla guida di una serie di auto sportive con lo scopo di far fare ad ognuna di esse il giro di America.
Le auto a disposizione sono una Mercedes 560, una Porsche 911, una Lamborghini Countach ed una Ferrari GTO.
Il gioco è diviso in tappe che dobbiamo portare a termine entro un tempo limite evitando le altre auto che incontriamo sul percorso.
Crazy Cars è praticamente orribile!! La strada è molto piccola, le auto avversarie sono sempre le stesse e sempre negli stessi punti, le cunette sono a dir poco paurose e se non avete intenzione di caricarlo una seconda volta potete sempre finirlo facilmente con la prima partita.
Visto che anche il controllo dell'auto è uno dei peggiori si può dire che l'unica cosa decente è la grafica della 4 auto.

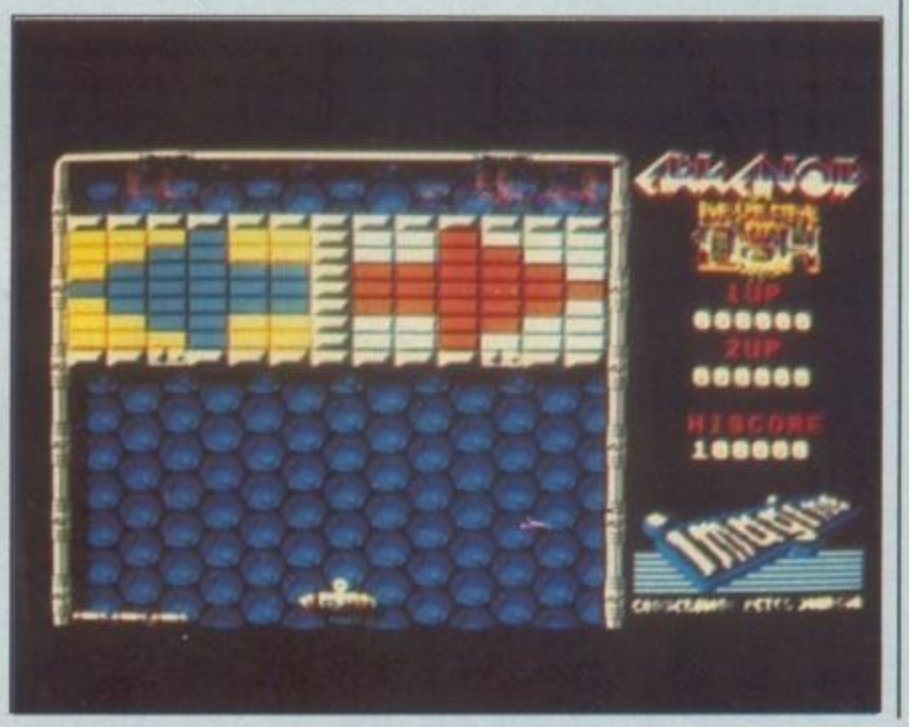
GLOBALE 28%



AMIGA

Bisogna dire che tra Super Hang-On e Crazy Cars una piccola differenza si nota. Onestamente avrei preferito aspettare qualche mese per questa raccolta, purché dentro ci fosse stato Super Hang-On. Comunque, come raccolta non è niente male dato che gli altri tre giochi sono belli ed assicurando un ottima longevità rendono questa raccolta un buon investimento.

GLOBALE: 83%



SUPER HANG-ON (SOLO NELLA VERSIONE ATARI ST)

Dopo il miglior Shoot'em up a 16-bit ecco che questa raccolta della Ocean ci mette a disposizione il miglior gioco di corse a 16-bit.
Alla guida di una moto da corsa dovete portare a termine delle piste sparse per il mondo entro un certo tempo limite.
Il gioco è diviso in 4 percorsi, che a loro volta sono divisi in tappe, ed ogni volta che tagliate un traguardo intermedio vi viene sommato un tempo extra da utilizzare per portare a termine la tappa successiva.
Durante il gioco la velocità massima della vostra moto è di 280 KM/H ma è possibile portarla a 324 KM/H attivando il turbo.
L'effetto di velocità è ottimo mentre i movimenti della strada sono a dir poco spettacolari; il tutto, sommato alla definizione degli sprite e dei fondali, fa si che Super Hang-On resterà a lungo il miglior gioco di corse mai prodotto su computer.

GLOBALE 95%

ST

**Se non siete già in possesso dei giochi presenti in questa raccolta, non dovete assolutamente lasciarvela scappare.
Super Hang-On e Xenon sono due prodotti arcade di altissima qualità che non dovrebbero mancare nella collezione di giochi di nessun Atarista mentre Captain Blood e Arkanoid 2 sono comunque dei buoni prodotti che servono a rendere questa raccolta la migliore mai apparsa sul mercato a 16 bit. Inoltre ci vorrà un bel po' di tempo prima che vi stanchiate di tutti e quattro i giochi, quindi non lasciatevela scappare.**

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KONIX

NAVIGATOR

L. 39.000

BREAK THROUGH THE PERFORMANCE BARRIER

Non è stato per caso che i Konix sono diventati i joystick numero uno in Europa. Grazie al rivoluzionario design anatomico, hanno conquistato il mercato in un attimo.

Troverai la formula KONIX applicata a tutti i nostri joystick: PREDATOR, MEGABLASTER e il popolarissimo SPEEDKING.

Rompi tutti i limiti di velocità con Konix.

Con la sua precisione indistruttibile e presa ergonomica, Navigator vuol dire **"CONTROLLO TOTALE".** Studiato per adattarsi naturalmente alla tua mano, ti farà dimenticare di esserci e ti permetterà performance di velocità mai viste fino ad oggi.

konix

LEADER
DISTRIBUZIONE

Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dragonscape

Software Horizons - per Atari ST, Amiga

Quante volte avreste voluto cavalcare i draghi dei magnifici mondi di Dungeons And Dragons e solcare i cieli svettando su lande incantate e profondendo fuoco e fiamme sulle ripugnanti forze del Male che sempre animano ambienti del genere, e magari sfidare le barriere del tempo, arrivare nel ventesimo secolo e scaricare una proluvie di fiamme sul vostro Direttore Esecutivo che vi ha fatto passare natali in bianco a criticare videogames, eh? Quante volte l'avrete desiderato? Bene, ora c'è il gioco che fa per voi: è Dragonscape, direttamente dalla londinese oltreché britannica Software Horizons che prendendo spunto dalle leggende esposte in mille romanzi fantasy, quelle che costituiscono linfa vitale per D&D, ha creato proprio come desideravate una landa fantastica tutta per voi e vi ha fornito come mezzo di aviolocomozione un magnificente e verdissimo dragone. A inoculvi ancora di più senso di libertà c'è uno scrolling multidirezionale che in un gioco con visione dall'alto come Dragonscape non può esimerci dall'assegnare punti-merito ai programmatori. A violare però l'ambiente naturale in cui scorrazzavate liberi e selvaggi in sella al vostro imponente quanto agile grisù ci sono i soliti agenti del Male, scatenatisi con la fantasia nell'assumere forme bizzarre e inesplicabili: sanguisughe, amebe, batteri, teschi, uccellini(li chiamo così ma in realtà non ho ancora capito cosa siano) eccetera. Scopo del gioco è ricondurre al posto giusto degli oggetti che si trovano sparsi per la landa in cui vi trovate e trovato un oggetto bisogna risalire per associazione al sito che gli appartiene, che è contrassegnato da un'icona che richiama appunto per associazione di idee l'oggetto, alcuni esempi: freccia-arco, ago-gomitolo etc. Il sistema di guida del drago comprende la possibilità di direzionarlo in ben sessantaquattro sensi di marcia sfruttando appieno le possibilità della levetta giroscopica mentre il pulsante gli fa spalancare le fauci e vomitare fiamme che è preferibile indirizzare alle presenze cattive che danzano sullo schermo. Particolare che rende ancora più difficile il gioco è il fatto che il drago sia vulnerabile ai suoi stessi sbuffi di fumo e fiamme che investendolo, gli provocano un abbassamento del livello di energia: particolare interessante la diminuzione del livello dell'energia del drago è associata alla progressiva scheletrizzazione della rappresentazione del dorso dello stesso.

AMIGA

La versione Amiga è, udite! Udite!, in procinto di apparire in tutte le edicole italiane con un manuale tradotto e diversi altri 'gadget' (news, strategie, istruzioni in italiano, etc.) nel prossimo numero di TGM Software: non perdetela!

ATARI ST

Capire la struttura di gioco è facile come bere un bicchier d'acqua, anzi a pensarci bene l'associazione di immagini semplici mi faceva sentire un bambino sottoposto a quei test per l'intelligenza che devono misurare il Q.I. infantile; per contro, il gioco è tremendamente difficile: le prime schermaglie con i Cattivi si rivelano subito letali per il povero drago che trovandosi a dover evitare le sue stesse emanazioni ignee ha sempre un sacco da fare. Nonostante ciò è scuramente divertente investire di fuoco tutta quella marmaglia di bizzarrie fluttuanti grazie anche alle evoluzioni che si possono compiere con facilità e il gioco tiene impegnati per un po' di tempo. L'animazione del drago è sicuramente accattivante.

GLOBALE: 67%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Balance Of Power
THE 1990 EDITION

Mindscape - Amiga, ST, PC

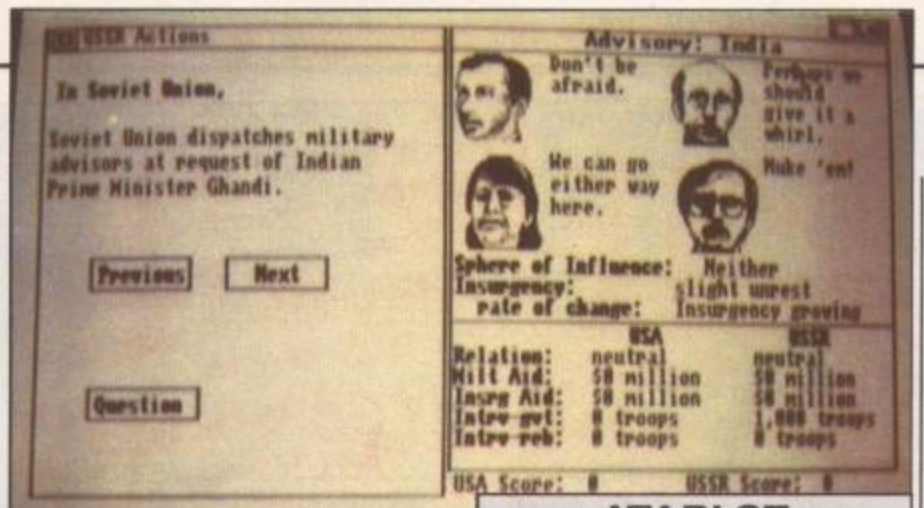
Quanti di voi pensino che la politica sia una cosa sporca non hanno alcuna ragione di lasciar perdere questo gioco. La presente simulazione geopolitica vi darà completa libertà di fare il diavolo a quattro in tutti gli stati del mondo. Perché, allora, non sfogarsi in qualcuno dei suoi vari livelli?

Il gioco è diviso in quattro gradi di difficoltà che offrono un diverso approccio alla materia in questione? superficiale per il primo, ultrarealistico per l'ultimo. Un simile risultato è stato ottenuto riservando alcune strategie o peculiarità ai livelli superiori. Sarebbe una buona idea quindi descrivere le caratteristiche di ciascun livello a cominciare dal primo. Come sapete, il mondo è diviso tra le due superpotenze: ciò può essere dovuto alla relativa vicinanza, alla similitudine di pensieri politici o agli aiuti militari che vengono spediti.Va precisato che non c'è niente di assoluto, in quanto uno stato può simpatizzare un giorno per gli Stati Uniti e il giorno dopo per i sovietici.Questo dipende dal fatto che le due superpotenze esercitano la loro influenza fin dove è loro possibile, lasciando logicamente alcune zone sotto debole controllo. L'obiettivo di ciascuna potenza è chiaramente quello di estendere la propria sfera di influenza, ma questo è possibile unicamente mandando truppe nei paesi che abbiano un regime politico simile e, al contrario, fomentando le rivolte in tutti gli altri. Così mentre gli americani devono sostenere i governi di destra, i russi devono fare tutto l'opposto. Ma tutto dipende anche dalla sfera di influenza? se è perfettamente lecito agire in simil modo all'interno della propria, è un rischio farlo al di fuori di essa.Già, perché se l'altra superpotenza scopre che state facendo qualcosa nella sua zona di controllo, può chiedervi di riconsiderare le vostre azioni e a questo punto dovete insistere o lasciar perdere. Il punto è che se continuate ad insistere potete scatenare una guerra nucleare, mentre se vi date per vinto perdete prestigio agli occhi del mondo. I guerrafondai più scatenati potranno anche scatenarne dieci di guerre simili, ma già dalla prima capiranno che nessun russo o americano resterà vivo per dire? "ho vinto". Questi sono in definitiva i vostri rischi, ma, come dice il proverbio, chi non risica non rosica. E se avrete l'ardire di passare allivello intermedio dovrete fare pratica con un'altra sottile strategia? Il colpo di stato. Se prima vi limitavate a capovolgere i regimi in modo sanguinoso, grazie peraltro a insorgenti scatenati a bella posta, adesso potete farlo in modo molto più diplomatico? semplicemente negando loro aiuti economici ed esercitando pressioni sul governo. Un governo, infatti non cade solo quando i ribelli la spuntano, ma anche quando è economicamente improduttivo e relativamente insicuro sui cambiamenti da apportare. L'arma migliore per spodestare un regime è quindi quella di compiere insistenti pressioni sui poveri malcapitati per ridurli all'estrema insicurezza. Al contrario l'unico antidoto efficace è l'aiuto economico, che ha il doppio benefico effetto di risanare la produzione di un paese e di rassicurare i governi in questione. Oltre a questi due il livello per esperti offre la"finlandizzazione". Questa si riferisce ad un famoso episodio realmente accaduto nel dopoguerra? la Finlandia era stata alleata ai nazisti, e nemica dei russi; alla fine, però i nazisti vennero conciati per le feste e la Finlandia non fu punita dai russi solo perché questi avevano altro per la testa. Tuttavia non poteva non rendersi conto di essere odiata da tutti e di essere stata risparmiata da uno stato che, per quanto stanco, l'avrebbe potuta schiacciare. L'inevitabile conseguenza fu l'entrata nell'influenza dei sovietici, che prese, per antonomasia, il nome di finlandizzazione. Voi avete naturalmente la possibilità di farlo anche con qualsiasi stato che non sia la Finlandia, basta che sia abbastanza pressato diplomaticamente. L'unica difesa da questo stratagemma è quello di firmare trattati con i paesi in questione.E adesso non rimane che l'ultimo livello il quale, non a caso, è chiamato multipolare ed è la vera novità del gioco rispetto alla precedente edizione.I precedenti tre livelli erano tutti bipolari poiché tutto ruotava attorno alle due superpotenze e tutto dipendeva da un loro gesto. Ora anche gli altri paesi assumono una certa identità e diventano liberi di intraprendere azioni diplomatiche, come pure di combattere tra di loro o di spodestare altri regimi, insomma un casino bestiale, proprio come nella

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

realtà. Ma tutto questo come si svolge a livello computerizzato? Vi viene mostrata una mappa del mondo suddivisa in tutti i vari stati i quali vengono via via ombreggiati in quattro tinte diverse a seconda delle opzioni scelte. Le varie opzioni sono selezionabili via tastiera o mouse, anche se quest'ultimo è molto più indicato, altrimenti conviene avere anche un'atlante a portata di mano perché bisogna identificare per nome i vari stati da esaminare. Attraverso i vari menu si accede ad informazioni vitali, come le caratteristiche politiche di ciascuno stato, e le mosse della potenza nemica, le quali vengono mostrate a guisa di rapporto giornalistico. A scopo puramente informativo sono stati aggiunti i dati sull'economia e sulla produzione delle varie nazioni. Ma ancora non sappiamo qual'è il nostro obiettivo: resistere per otto anni cercando di guadagnare maggior prestigio della potenza avversaria agli occhi di tutto il mondo. Semplice, no?



AMIGA

Balance Of Power non deve naturalmente essere inteso come un gioco che mostra quello che è possibile fare con i computer a 16-bit, soprattutto dal punto di vista della presentazione. L'uso del colore è severamente funzionale e la regola del 'niente effetti sonori' ad un primo impatto può dare un'impressione di stupidità, anche se in seguito si dimostra interamente logica. Se siete amanti della strategia non troverete niente di più 'realistico'. Ci troviamo di fronte al gioco strategico definitivo (almeno fino a UMS 2; NdT).

GLOBALE: 89%

ATARI ST

Sia la versione per ST che quella per Amiga soffrono di una penosa lentezza nel periodo di tempo impiegato dal computer per ricavarsi le azioni di tutte le 80 nazioni e, dato che le guerre nucleari sono facili da far scoppiare, la funzione di salvataggio su disco viene utilizzata praticamente quasi ad ogni mossa. Graficamente e sonoramente, la versione St è praticamente identica a quella per Amiga. Non dobbiamo dimenticare che lo spessore e il fascino della sfida presenti in BOP - 1990 Edition lo renderanno IL gioco di strategia definitivo per molti appassionati del genere.

GLOBALE: 89%

PC

La Mindscape ha voluto convertire in tutto e per tutto questo programma dalla precedente versione Macintosh. Ci è riuscita perfettamente, non c'è che dire, e ci offre una stupenda simulazione geopolitica di grande complessità e spessore. Ma, era troppo bello per essere vero, il gioco ha diversi difetti, primo fra tutti la sua estrema avidità hardware e software. Basti dire che pretende "solamente" un AT con tanto di hard disk e di sistema operativo Windows, in altre parole un computer da tre bei milioncini almeno. E nonostante tutto il programma riesce ancora a stupire per la sua lentezza nel disegnare i vari stati e le varie finestre, lasciandoci l'amara congettura che il programmatore l'abbia realizzato con qualche strano compilatore ma non certo in codice macchina. Peccato, avrebbe potuto essere la simulazione dell'anno.

GLOBALE: 85%

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:
✔ Commodore C64 Lire **290.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore L. **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 229.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino • Lire 15.000 quale contributo spese
Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 B
are allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri

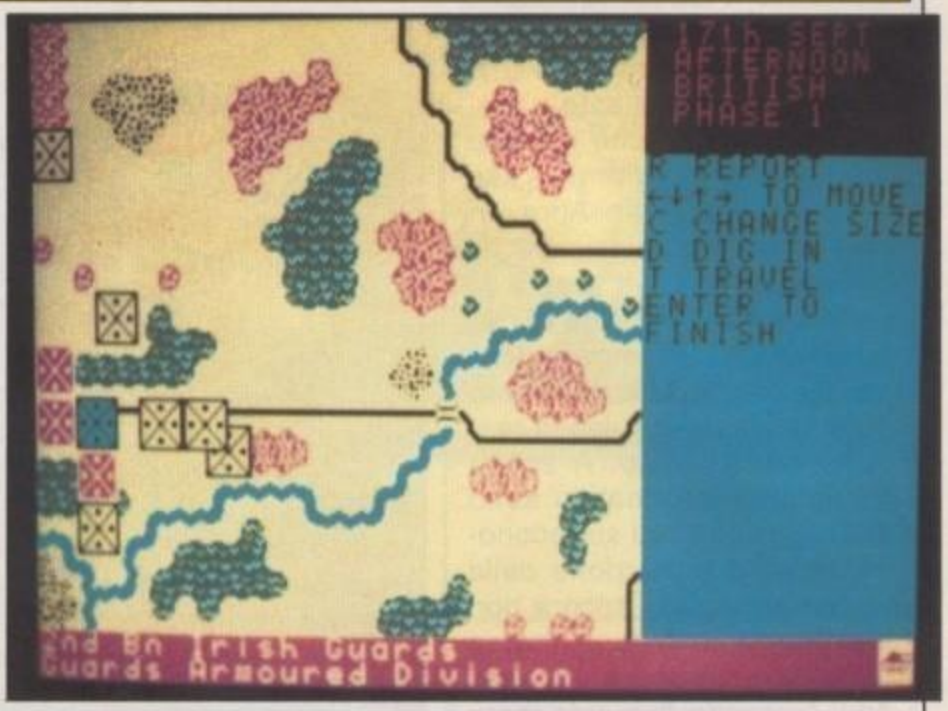
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A R N H E M

CCS - PC MS-DOS e compatibili

Il gioco prende spunto da una famosa operazione bellica attuata dagli alleati verso la fine della seconda guerra mondiale per sconfiggere una volta per tutte i nazisti, purtroppo miseramente fallita. Si era nell'anno 1944 e gli alleati volevano a tutti i costi distruggere il cuore industriale della Germania, la Ruhr, ma questo implicava enormi difficoltà quali l'attraversamento della linea Sigfrido. Il generale Montgomery pianificò l'occupazione di cinque importantissimi ponti olandesi grazie a dei corpi di paracadutisti per permettere all'esercito alleato di arrivare senza ostacoli di sorta in Germania. Sfortunatamente proprio all'ultimo ponte, quello di Arnhem appunto, gli alleati furono costretti alla ritirata e in gran parte catturati. Ora voi potete onorare il ricordo del generale Montgomery e cercare di portar a compimento il suo piano a livello informatico-simulativo il tutto per vincere un'ipotetica medaglia e per l'auto-gratificazione che può derivare dall'eliminazione dei crucchi nazisti. Fortunatamente non siete costretti a prendere parte all'intera operazione con il notevole dispendio di tempo arguibile (si parla di anche dieci ore di gioco), ma anche a una porzione di essa scelta fra quattro disponibili. Fatto sta comunque che l'obiettivo è sempre lo stesso: occupare i ponti di turno con i paracadutisti in arrivo e tenere a bada i soldati locali abbastanza a lungo da permettere alle truppe in arrivo di attraversare il ponte in tutta sicurezza. Il territorio è visto strategicamente dall'alto e le varie armate sono caratterizzate da tre diversi colori: rosa per gli inglesi appiedati, azzurro per i paracadutisti americani in arrivo e bianco per gli sgherri di Adolf. Le unità appaiono come dei quadrati che mostrano graficamente il loro effettivo contenuto solo in caso di scontro armato, altrimenti sono identificabili solo leggendone la descrizione quando è il loro turno di muovere. I movimenti avvengono nelle quattro direzioni cardinali e la quantità di spostamenti disponibili dipende dal tipo di squadrone e dal terreno attraversato. Tra l'altro le armate possono condensarsi in mini-battaglioni che hanno la particolare prerogativa di poter attraversare ponti e muoversi velocemente lungo le strade, ma d'altro canto sono particolarmente vulnerabili e non hanno alcuna possibilità di difendersi se non aspettare il prossimo turno per ridisporsi a grandezza normale. Gli squadroni sono anche in grado di trincerarsi per meglio resistere ad un attacco nemico, ma questo va fatto non troppo spesso con i britannici perché l'operazione è una continua corsa contro il tempo. Tra l'altro i mezzi semoventi armati di cannone sono capaci di scaricare la loro potenza offensiva su lunghe distanze risparmiando inutili spargimenti del vostro sangue.



Gli scontri diretti, infatti, hanno luogo automaticamente quando due eserciti di opposte fazioni sono particolarmente vicini e il risultato dipende chiaramente dal valore e dal numero dei contendenti. Durante il gioco arriveranno ad intervalli più o meno regolari i rinforzi aerei americani, che potranno essere piazzati a piacere su tutto il territorio sgombro circostante la zona di operazioni. Come abbiamo già detto la saggia disposizione di questi rincalzi è vitale ai fini del completamento della

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

missione e il tempismo è altrettanto cruciale perché questi gruppetti non sono eccessivamente forti da sostenere a lungo un attacco dei mezzi corazzati dislocati vicino ai ponti. A questo punto non ci rimane che augurarvi buona fortuna per il completamento di questa alquanto coraggiosa azione bellica.

PC

In fatto di wargame sono abituato alle molto peggiori proposte della SSI (toccato, Di Bello?) ma anche questo gioco non ha proprio niente di eccezionale. La grafica è scarna e confusionaria, il sonoro sembra il campionamento di tante pernacchie e la giocabilità è così così. Si sente particolarmente la mancanza i un filo diretto con i propri eserciti in battaglia, dato che tutto è lasciato al caso o meglio al mistero. In simili condizioni si dovrebbe prendere esempio da giochi tipo War in Middle Earth o Defender Of the Crown, che pur non essendo dei simulatori bellici permettono di vedere lo svolgimento della battaglia e anche di prenderne parte. Tra l'altro il giocatore ha il diritto di vedere il tipo delle proprie armate in qualunque momento e senza troppi casini di sorta tipo eserciti accatastati uno sull'altro o pasticci cromatici. Infine: nel manuale si parlava di grafica EGA, ma chi l'ha vista?

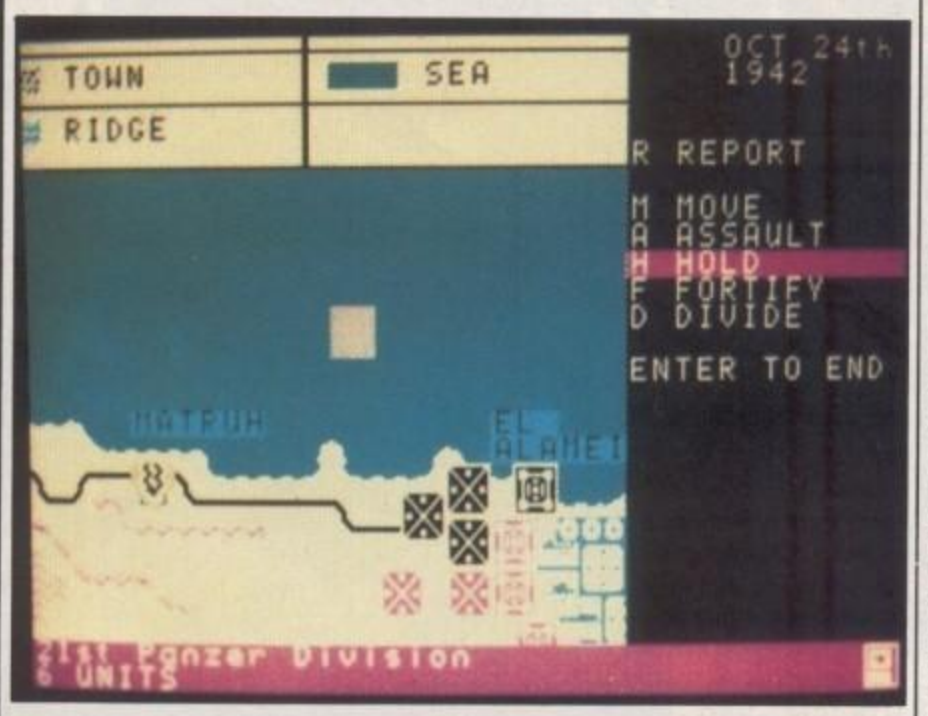
GLOBALE: 58%

"Si sente particolarmente la mancanza i un filo diretto con i propri eserciti in battaglia, dato che tutto è lasciato al caso o meglio al mistero."

DESERT RATS

CCS - per PC MS-DOS e compatibili

La guerra nel deserto venne combattuta tra il 1941 e il 1942 tra Alleati e forze dell'Asse e si concluse ad El Alamein con la vittoria dei primi comandati da Montgomery. Desert Rats ce la ripropone frammentata in sei scenari, sebbene sia possibile combattere in un settimo scenario che la comprende per intero. Come usualmente accade in questi simulatori di guerra, ci viene mostrata una mappa del territorio (Libia ed Egitto settentrionali) sulla quale



compaiono le unità impegnate in battaglia. Nella parte superiore della mappa troviamo un'utile legenda che indica il significato di tutti i simboli impiegati. La struttura di azione è basata sulla classica idea ordini/movimenti in cui si ha una fase attiva per turno nella quale si assegnano istruzioni ad ogni singola unità. Dopo questa fase si passa a quella di movimento dove il programma effettua gli spostamenti necessari, decide quali scontri avvengono e calcola le perdite e le relative modifiche ai parametri di ogni unità. I comandi disponibili sono: movimento, assalto, stazionamento, viaggio, navigazione tra porti, fortificazione, frammentazione e rapporto condizioni. La differenza tra movimento e viaggio è che il primo si svolge a passo normale e può essere effettuato dovunque, mentre il secondo è quattro volte più veloce ma avviene solo su strada ed espone molto di più i soldati al fuoco nemico. L'assalto è identico al movimento per quel che concerne lo spostamento. La differenza è che quando le truppe assalgono un nemico si provoca una vera e propria battaglia, mentre se si limitano a muovercisi contro lo scambio di colpi e di perdite avverrà su scala più piccola. L'ordine di stazionamento è molto utile per recuperare energia e fa trinceare i soldati, in modo da renderli meno vulnerabili al fuoco di artiglieria. L'opzione di spostarsi via mare tramite i porti funziona solo tra Alessandria e Tobruk e se si comandano le forze inglesi. Le fortificazioni, infine seno un miglioramento dello stato di stazionamento e potranno essere iniziate solo se si è già dato quest'ultimo ordine. Tanto più tempo si lascia ai lavori, tanto migliore sarà il risultato. In battaglia ci sono molti tipi diversi di unità, e ovviamente bisogna saperle utilizzare tutte nel modo corretto perché ognuna ha dei punti di forza e dei talloni d'Achille. Inoltre bisogna sempre tenere un occhio allo stato dei rifornimenti se non si vuole finire in un guaio. Ogni unità è caratterizzata, oltre che dal tipo, da ampiezza, efficienza, velocità, morale, stato di rifornimento, stato di fortificazione e stato di attacco, e i risultati di ogni scontro sono decisi in base a questi parametri. Per vincere ogni scenario è necessario infliggere una precisa quantità di danni in determinate località. Se ci si dovesse riuscire a prezzo di perdite troppo gravi verrà decretato un pareggio, altrimenti uno dei due eserciti riceverà la palma della vittoria. Il programma non si presenta troppo bene. Confezione e dischetto sono poco invitanti e danno l'idea di una realizzazione in economia. Per giunta il dischetto che ho usato era vistosamente piegato, tanto da far temere per l'incolumità del programma e del mio drive. Non credo che questo sia un difetto ricorrente (sarà meglio!) e per fortuna DR è corredato di un manuale ricco e dettagliato. Il supporto magnetico è solo da 5.25" e non viene detta una sola parola sulle schede grafiche supportate, ad ogni modo la CGA è presente. Lo svolgimento dell'azione è abbastanza veloce ma la grafica è confusionaria perché le nazionalità vengono indicate solo in base ai colori. Appena il cursore si trova sopra un'unità il colore cambia continuamente e non si capisce più nulla, e l'impressione generale è di sentirsi un po' esclusi da tutto quanto. Delle battaglie non si sa nulla fino a quando viene chiesto il rapporto sulle condizioni, e non si ha la minima parte in esse per decidere strategie di attacco o simili. I suoni sono o sibili o pernacchie, non si possono escludere e rallentano lo svolgimento delle battaglie, ma per fortuna solo di poco. In definitiva è un simulatore assolutamente medio con un bel manuale e storicamente molto preciso.

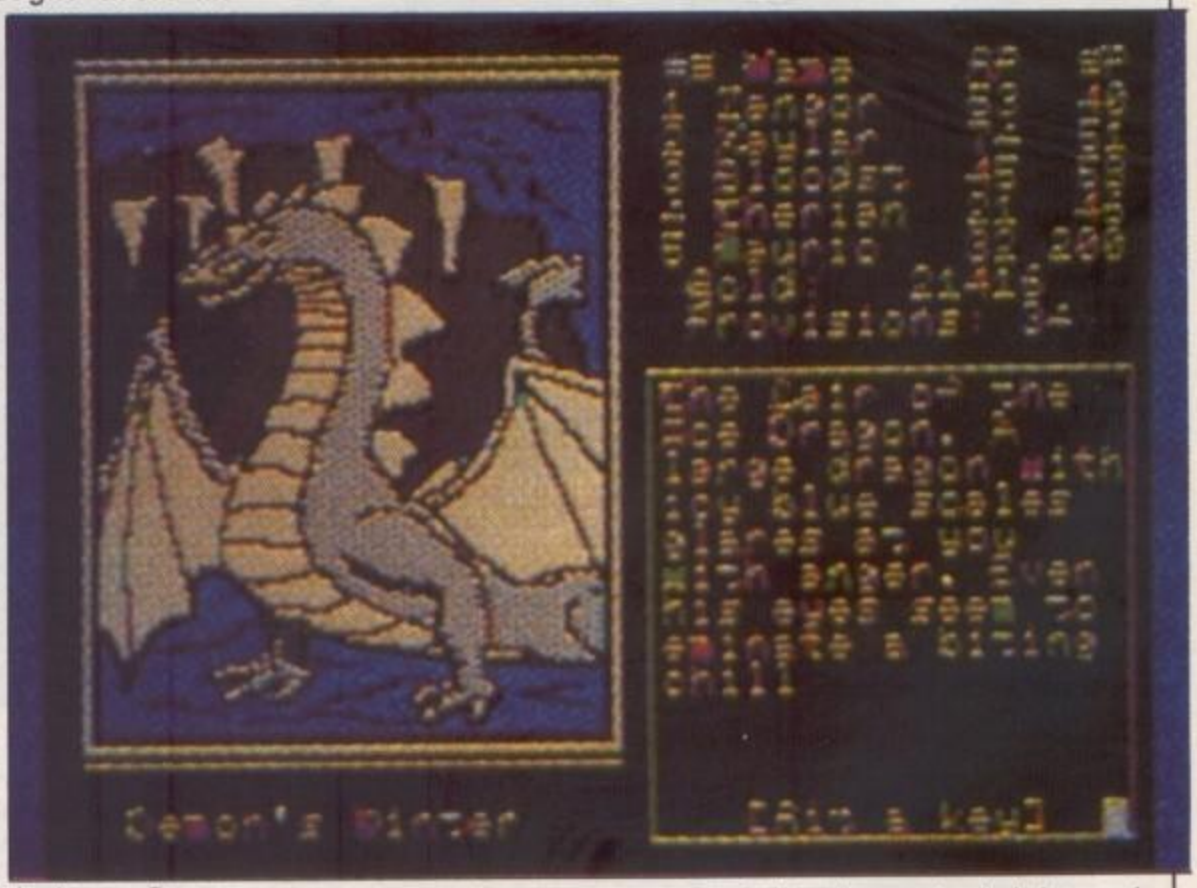
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEMON'S WINTER

SSI - PS MS-DOS & compatibili

Primavera... estate... autunno... INVERNO! E nella terra di Ymros arrivò l'inverno più feroce mai visto. Intanto, forze oscure tramavano nell'ombra per aggiungere ad esso un fato ancora peggiore: la schiavitù. Ma in quel momento un'aura di magia benefica avvolse le rovine di Ildryn, e quando si dissolse... loro erano là! "Loro", naturalmente, siete voi. Uno sparuto gruppetto che in questo mondo sterminato conta come una goccia nell'oceano, ma che rappresenta pur sempre una delle ultime speranze. L'inverno che attanaglia Ymros non ha cause naturali, ma è stato causato dal diodemone Malifon. Egli è imprigionato in un vulcano e ha scatenato la sua terribile vendetta sotto forma di un rigidissimo inverno. La vostra missione è muovervi per questo vasto mondo cercando gli incantesimi necessari a annullare l'inverno e imprigionare per sempre Malifon, mentre altre potenze stanno cercando di liberarlo così che possa governare il mondo. Due intenti nettamente antitetici, e sta a voi far prevalere l'uno o l'altro dato che fin dall'avvento dei videogiochi il destino del mondo è nelle vostre mani. La prima cosa da fare è creare i propri personaggi, per un numero massimo di cinque, scegliendone la razza, la classe, i tratti caratteristici e le abilità. Sono possibili moltissime combinazioni, e questo lascia larga libertà di scelta (e molti dubbi). Ogni razza, e ce ne sono cinque, ha dei precisi massimi per ogni caratteristica, e ad esempio un elfo potrebbe diventare intelligentissimo ma in compenso non troppo forte. La scelta delle razze non pone limiti alle classi, che però non possono essere combinate ed entrambe, una volta scelte, rimangono immutabili. Le caratteristiche (forza, intelligenza etc.) aumentano nel corso del gioco sia ad ogni avanzamento di livello sia per effetto di qualche oggetto magico. Le abilità sono ben venticinque e spaziano dalla spada al kung-fu. In fase di creazione se ne scelgono due che vanno aggiunte a quella di base tipica della razza scelta, tenendo conto che i personaggi umani non la possiedono. Un personaggio può imparare nuove abilità studiando presso un collegio dedicato a quella particolare abilità. E necessario, però, possedere un intelletto sufficientemente elevato. Ogni abilità richiede un determinato numero di punti di intelletto che varia a seconda della classe, il che è come dire che un guerriero impara molto facilmente l'uso della spada mentre un mago dovrà ricorrere a un numero maggiore di punti di intelligenza. Siccome questi non sono mai tanti, bisogna avere fin dall'inizio le idee chiare sulle abilità e sulle funzioni che si intende dare ai personaggi, altrimenti si spreca intelligenza. Inoltre, ci sono abilità che vanno a beneficio solo di chi le possiede, mentre per altre è sufficiente che le abbia un solo personaggio che ne faccia uso per tutti. Una volta definito tutto il gruppo, incomincia l'avventura del signor Bonaventura (Di Bello?). Il punto di partenza è presso le rovine di Ildryn, e si è affatto sprovvisti se eccettuiamo 100 GP. Con quei pochi soldi bisogna recarsi a razzo alla prima città per comperare armi e armature, altrimenti l'avventura del signor Bonaventura avrà una fine prematura (che rime stupide mi vengono oggi). Adesso siete attrezzati, anche se nemmeno lontanamente al meglio, e dovete attaccare ogni cosa nel vostro raggio visivo. Ogni combattimento frutta esperienza e soldi, e occasionalmente potrete recuperare alcune armi dei nemici sconfitti. Tutto questo vi servirà per equipaggiarvi meglio e per poter avanzare di livello grazie ai punti di esperienza incamerati. Ogni avanzamento di livello regala HP, SP e 3 punti di caratteristiche casualmente assegnati. Gli HP sono ormai famosi ed è inutile spiegare cosa siano, mentre gli SP soni i punti spirituali e servono per dare potenza agli incantesimi: avere pochi SP significa lanciare incantesimi deboli e non potersi avvalere di quelli di livello superiore. Per progredire nei livelli occorre avvalersi dei servizi (gratuiti, per fortuna) di una gilda. Le gilde si trovano in città ma non tutte ne hanno una. Ogni città, infatti, ospita sempre un mercato e vi si possono trovare diversi servizi quali il porto, la locanda, la taverna, il sanatorio, chiese, collegi e la già menzionata gilda. Nei mercati si possono trovare armi e armature di tipo comune oppure fortemente magiche, e lungo la strada si possono incontrare dei mercanti. In entrambi i casi è possibile contrattare sul prezzo, ma bisogna stare attenti a non tirare troppo la corda altrimenti chi vende si sentirà insultato e rifiuterà di perfezionare l'affare. Oppure, potrebbe essere un imbroglione e farvi pagare carissima un'arma comune spacciandola per fortemente magica. Contro tutti questi rischi potete cautelarvi usando le abilità di persuasione (per contrattare) e lettura del pensiero. Nella taverna si possono comperare provviste per i lunghi viaggi oppure semplicemente ascoltare le voci e i pettegolezzi, che potrebbero risultare interessanti ai fini del gioco. Nel sanatorio, ovviamente, si recuperano a pagamento gi HP persi in battaglia (si gioca con gli Hewlett Packard? NdD) oppure si possono annullare incantesimi permanenti che non è possibile sciogliere da sé. Nelle chiese si può pregare, convertirsi a un dio o donare GP. Quando si venera una divinità, la si può invocare nei momenti di bisogno, e ciascuna ha un proprio modo di aiutare. Però, le probabilità che il dio vi aiuti non sono molte, e continuano a diminuire ad ogni chiamata: per riportarle al massimo occorre pregare e pagare. Il porto vi fornisce due servizi: vendita di navi e relative riparazioni. Una volta che si è abbastanza ricchi, infatti, è quasi un obbligo comperare una o più navi(fino a un massimo di dieci) perché le altre terre nel mondo di Ymros si raggiungono solo via mare. Per dare un'idea delle dimensioni del mondo dirò che l'intera terra centrale, che è quella da cui voi partite ed è abbastanza vasta, ne costituisce circa un ventesimo. Per chi ha l'esplorazione nel sangue, quindi, DW offre parecchio lavoro e come ogni gioco di ruolo che si rispetti, include anche degli ampi sotterranei tutti da esplorare e che presentano dei problemi da risolvere. Le terre del gioco offrono diversi tipi di paesaggio che spaziano dalla tundra alle colline, e



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

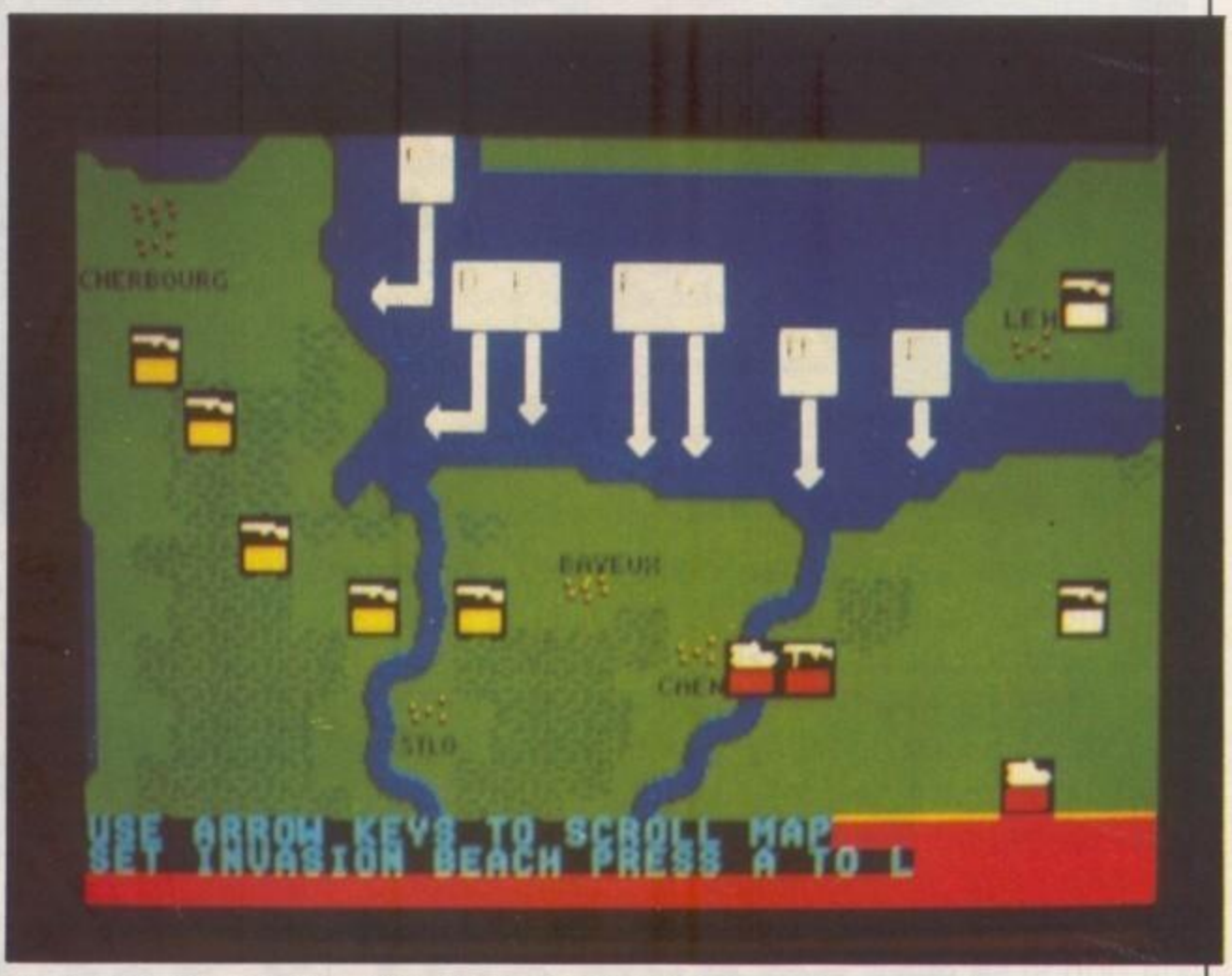
ognuno di essi costituisce l'ambiente vitale per diverse categorie di mostri. Come avviene comunemente nella terminologia dei giochi di ruolo, per "mostro" si intende qualunque creatura che non sia con voi, ma tutti indistintamente sono accomunati dal fatto che li dovete combattere e annientare. Una qualità di DW che si fa subito apprezzare è lo scalamento dei livelli: quasi dovunque andiate, trovate di solito mostri che siete in grado di affrontare con successo. Questo implica che all'inizio si trova robetta da poco, tranne che nelle aree pericolose, mentre progredendo nei livelli avremo contro teppaglia sempre più ostica. La grafica funziona in modo CGA ed EGA, e viene scelta automaticamente dal programma per cui non posso dirvi nulla sulla prima avendo visto solo la seconda. Questa è usata alla massima risoluzione (bene!), ma sembra invece che sia solo 320 X 200 perché si fa largo uso di agglomerati di punti. Si vede però che le cose non stanno così perché certi contorni hanno un'aria "limata" che è possibile ottenere solo con le risoluzioni superiori.Il gioco in sé cattura notevolmente, anche grazie all'inconsueta idea alla base del gioco, e si lascia giocare a lungo. I programmatori hanno optato perla longevità del gioco a leggero scapito della varietà, e in effetti le battaglie da fare per guadagnare anche un solo livello sono tante. Questo però è un appunto ben misero da fare, perché le magagne di DW sono essenzialmente due: il sistema di comando e la gestione del disco. Il primo ricorda quello di Pool Of Radiance, e come quest'ultimo non è certo il massimo della comodità anche se in effetti non si può fare molto meglio. La seconda, invece, vale decisamente poco. I salvataggi sono molto veloci e durano pochi secondi, ma il guaio è che è possibile considerare solo una posizione per volta, quella valida. Se per caso vi scappa il dito sul tasto"S" mentre siete in cammino e in una situazione molto scomoda, questa verrà salvata inesorabilmente e ciò potrebbe risultare fatale agli effetti di tutto quello che avete fatto finora. Sul dischetto, inoltre, possono trovare posto solo i personaggi attualmente impiegati e quindi se per caso vorrete sostituirne uno, l'unica cosa da fare è cancellarlo e crearne un altro che dovrà ripartire da zero. Non è possibile, quindi, usare personaggi già avanti con i livelli impiegati in altre partite. A tutto questo c'è un solo rimedio: fare diverse copie del dischetto dei salvataggi, ma ovviamente costa parecchi dischetti che potreste non avere. Comunque, tutto questo non toglie che mi è piaciuto e che penso possa piacere anche a voi.

Globale PC: 83%

OVERLORD

CCS - per Atari ST

Lo sbarco alleato in Normandia fu uno dei grandi eventi della seconda guerra mondiale, e la CCS ha deciso di scriverci attorno un simulatore bellico in modo da poterlo ritentare se-



nel miglior modo possibile per fronteggiare le difese ivi dislocate. I combattimenti avvengono secondo uno schema ormai classico e sono divisi nella fase degli ordini e in quella dei movimenti. Durante la prima si assegnano gli spostamenti a tutte le unità duti comodamente davanti all'ST.
Il gioco si apre con la rappresentazione della mappa operativa sulla quale sono indicati diversi punti possibili per lo sbarco delle vostre unità. Avete diversi corpi d'armata dai quali estrarre le singole unità, che andranno inviate a terra presso uno di questi punti. Il problema della locazione invece non si pone per le unità paracadutate, e sta a voi recapitare tutte le vostre forze a terra scegliendo anche se queste debbano attaccare o meno, mentre nella seconda vengono considerate tutte le battaglie nelle quali si tiene conto del vantaggio posizionale di ogni contendente. In genere, chi attacca è sempre sfavorito nei confronti di chi difende in misura variabile dal 10 al 20%, sia perché il difensore parte avvantaggiato e l'attaccante non riceve vantaggi, sia perché il difensore non riceve vantaggi ma ne perde l'attaccante. I livelli di difficoltà sono tre ed è possibile giocare solo contro il calcolatore. La gestione della tastiera è abbastanza cattiva perché molti dei tasti usati hanno posizioni scomode e l'impostazione grafica dei menu è migliorabile. Il manuale costituisce uno scivolone: la CCS ne ha scritto di molto migliori. Già di per sé esiguo, contiene solo sette pagine dedicate alle spiegazioni e il resto è descrizione storica. Come tutti gli altri simulatori della CCS che ho visto, anche questo Overlord è assolutamente medio. Notate che il mio voto non tiene conto del rapporto qualità/prezzo, e a tale scopo devo dire che costa davvero troppo per quello che offre. 29.000 lire sarebbe stato un prezzo molto più onesto.

Globale ST: 57 %

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE QUEST III

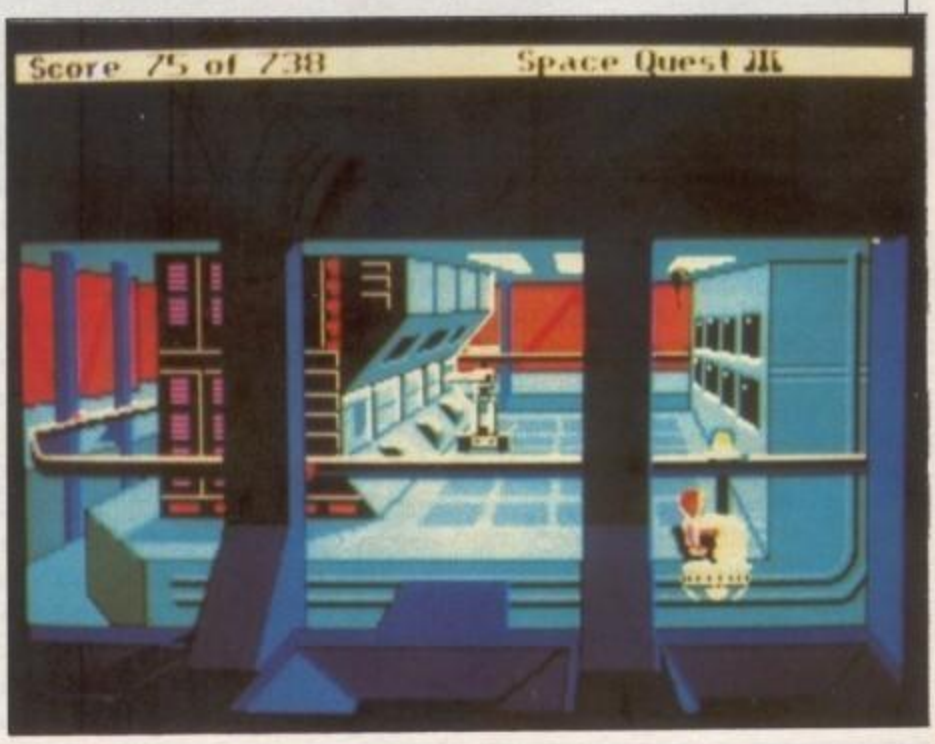
The Pirates Of Pestulon

SIERRA, per PC MS-DOS

Le serie avventurose della Sierra sembrano non voler finire. Con *SQ3* viene portata avanti quella spaziale, ed ora il vostro compito è di mandare **Roger Wilco** a spasso per la galassia dopo essere fuggito dall'asteroide in fiamme del **Vohaul**. I vostri viaggi spaziali dovranno avere una meta ben precisa: ritrovare i due programmatori di questa avventura (!) che sono tenuti prigionieri non si sa dove da non si sa chi.

Poveri programmatori! Suppongo che siano stati risucchiati nel loro stesso programma a causa del troppo realismo che hanno cercato di implementarvi. E, naturalmente, a chi mai toccherà l'ingrato compito di cercarli e ripescarli? Risposta (in coro): A Roger Wilco, cioè voi! La missione non si preannuncia punto facile, perché a quanto pare dovrete vedervela con i cattivissimi pirati di Pestulon. Prima di tutto, però, vi toccherà fare i conti con la vostra condizione di "rifiuto spaziale". Come ho già detto, infatti, in SQ2 siete scappati dall'asteroide del Vohaul a bordo di un piccolo modulo di salvataggio in maniera molto simile a ciò che accadde nel film "Alien". Sempre come nel film, una volta al sicuro vi siete addormentati in animazione sospesa, e al vostro risveglio vi accorgete che sono passati molti anni e molti parsec. Ma la sorpresa più sgradevole è che vi trovate all'interno di un astronave da carico piena zeppa di rifiuti spaziali con indosso la sensazione di esserne la famosa ciliegina sulla torta. Di andarvene con il vostro modulo non se ne parla nemmeno perché ormai ha completamente esaurito l'energia ed è stato conciato per le feste da tutte le meteoriti che ha incontrato lungo la sua rotta. A questo punto che alternative ci sono? Solo due: diventare un pezzo da collezione permanente o cercare un'altra astronave per squagliarsela. Sono convinto che la prima non vi attiri molto, e quindi la seconda appare decisamente come la migliore.

Guardandovi attorno non vi sarà sfuggito che questo cargo è zeppo di astronavi nelle più svariate condizioni, e quindi si tratta solo cercarne una funzionante per poi filare via a tutta birra. Avete solo l'imbarazzo della scelta: preferite il caccia TIE di "Guerre stellari"? Un classico disco volante? Un altrettanto classico missile? La capsula del David Bowman di "2001 odissea nello spazio"? Non c'è problema, sono tutte qui insieme ad altre. Ma (e qui sta il bello) solo una è in grado di portarvi via da questo allegro posticino e tutte le altre non sarebbero in grado di spostarvi di un solo millimetro. Non voglio guastarvi la sorpresa dicendovi qual'è quella giusta e quindi dirò solo che essa porta il nome di una famosa locomotiva a vapore, e se ancora non ci siete arrivati, sappiate che la risposta vi viene messa davanti agli occhi prima ancora di caricare il programma. Comunque, anche sapendo con quale si può scappare, dovete pur sempre spianarvi la strada. Esplorando il cargo vi accorgerete che ci sono oggetti che potete prendere, stando attenti a non farvi derubare, e che presumibilmente vi serviranno in seguito. Per poter progredire nell'esplorazione vi capiterà di servirvi di mezzi di trasporto diversi dalla bicicletta di Noè (ergo, le vostre gambe) che dovete saper



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

prendere e abbandonare, e quest'ultimo caso potrebbe rivelarsi un'impellente necessità... Una volta evasi dal cargo davanti a voi avrete l'intera galassia, ma non precisamente ai vostri piedi perché lo spazio è popolato anche da personaggi vagamente spiacevoli. Starà a voi sapervi destreggiare per progredire nella vostra missione, e vi assicuro che ne avrete per un bel po'. SQ3 denuncia le sue ambizioni fin dalla scatola: i disegni in rilievo fanno pensare ad un programma con una grafica 3D che oltrepassi lo schermo e vi coinvolga completamente. Trattandosi di un programma targato Sierra, sappiamo già che la grafica è in realtà quella che io chiamo a "due dimensioni e mezzo", cioè con una vista angolata ma pur sempre priva di effetto prospettico, nonostante alcuni elementi grafici cerchino di rendere quest'idea; inoltre la struttura di gioco è quella di una avventura semidinamica. Esteticamente sembra un cartone animato, e siccome siete voi a stabilirne lo svolgimento risulta molto interessante giocarci. Se conoscete Police Quest 2, aggiungerò che i due programmi sono molto simili perché l'impostazione grafica è identica, il parser è praticamente lo stesso e così il sistema di gestione del disco. Per impostazione grafica intendo dire che nella prima riga del video appaiono il punteggio, il nome del programma e gli argomenti dei menu, mentre tutte le immagini occupano la restante parte del video. Le istruzioni vengono scritte in una apposita finestra che appare solo premendo un tasto, e le risposte vengono date in un riquadro al centro anch'esso a scomparsa. La grafica è 320 X 200 praticamente in tutti i modi grafici disponibili, e si tratta del 320 X 200 autentico di PQ2 anziché della risoluzione dimezzata che sfoggiano SQ2, PQ1 e compagnia bella. Questo migliora notevolmente l'impatto figurativo. L'animazione di Wilco è molto buona, specialmente in alcune scene, e non mancano raffinatezze grafiche come l'effetto ombra/luce/piena luce o le ombre divergenti. Complessivamente, quindi, la grafica è più che bella. Il parser, invece, non è niente di speciale. Il gioco è ricco di umorismo, e quindi anche le risposte che ricevete, ma sentirsi ripetere spesso che "questo programma è troppo stupido per recepire il vostro desiderio da una frase così finemente cesellata" è divertente solo per poco, poi ci si comincia ad irritare. Un'altro inconveniente abbastanza seccante è che non è possibile avere una lista degli oggetti visibili. Cercare su un vocabolario è perfettamente inutile perché potreste non riuscire ad associare all'oggetto un nome: questo non pesava troppo in PQ2 perché vi si trovavano oggetti "normali", ma qui in pieno spazio ci sono le cose più strane. Gli unici nomi che vengono forniti sono quelli che appaiono nelle descrizioni. Ciò è generalmente sufficiente, ma frustra i tentativi di esplorazione e rimane un particolare migliorabile. Anche la gestione del disco lo è. Ogni posizione si può indicare con una breve frase, anziché con gli inespressivi nomi DOS, ma però occupa quasi 50 Kb e ciò significa che con sette posizioni si esaurisce un intero dischetto da 5.25". Sette posizioni possono sembrare tante, ma non bisogna dimenticare che tutte queste avventure della Sierra per via della loro struttura semidinamica sono lente e rifare tutto ogni volta riesce noioso, quindi conviene molto salvare diverse posizioni. In compenso, la Sierra prosegue con la sua lodevole filosofia di fornire il programma sia su dischi da 5.25" che su dischi da 3.5" e continua a proporre l'acquisto di schede sonore per PC ampiamente supportate dai suoi programmi. Come nota finale, vorrei dire che le mie lagnanze di cui sopra non hanno avuto soverchio peso nel definire il voto globale perché SQ3 le riscatta ampiamente con la sua notevolissima profondità e con il divertimento che offre, senza dimenticare l'interesse che suscita un "cartone animato digitale" come questo. A rigor di logica, quindi, avrei dovuto assegnare una percentuale molto vicina all' 82% che già diedi a PQ2, mentre invece aggiungo diversi punti percentuali per via della particolare atmosfera ad alta tecnologia che ho molto apprezzato.

Globale PC: 90%

trentaduebit

Computer & Programmi

ATARI STORE
COMMODORE POINT
LEADER SOFT CENTER

ACCESSORI PER TUTTE LE MARCHE
INTERFACCE ANCHE SU RICHIESTA

APPLICAZIONI GRAFICHE E DTP

Mantova - Via C. Battisti, 14 - tel. 0376/326770

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL s.r.l.

computer e accessori

UNICA SEDE: VIA MAC MAHON, 75 - 20155 MILANO
Tel. 02/323492 solo per negozio e informazioni relative acquisti in Milano - direttamente in sede
Tel. 02/33000036 per ordinazioni da tutta Italia; Fax 02/33000035 in funzione 24 ore su 24
BBS MODEM 02/3270226 (banca dati) al pomeriggio dopo le 13 fino al mattino successivo
Aperto al pubblico nei giorni feriali dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 15.00 alle 19.00 e il sabato dalle 9.30 alle 13.00 e dalle 14.30 alle 18.30 - chiuso il lunedì

AMIGA SHOP - A CASA TUA DIRETTAMENTE 02/33000036 - PREZZI CHIAVI IN MANO

I NOSTRI DISK DRIVE
DISKDRIVE SLIM - Meccanica NEC - beige

sono disponibili:

per Amiga 500 3,5" passante compreso disconnect L. 239.000

per Amiga 500 5,25" 40/80 tracce passante L. 350.000

per Amiga 2000 interno L. 179.000

per C-64 OCC118 L. 239.000

AMIGA MODEM 2400 PAK

Modem dedicato per A500-A1000-A2000 esterno 300, 1200, 2400 baud (V21 - 22 - 22 bis). Autodial,autoanswer, Hayes compatibile, completo di software e cavo di connessione al computer (disponibili altre versioni, 300/1200 e 300/1200 - 1200/75 Videotel).

L. 339.000

MINI GEN

MINI-GEN una grande novità per professionisti ed entusiasti, per ottenere sovrapposizioni di animazioni, titoli, messaggi ecc.
Funziona con tutti gli Amiga ed è compatibile con programmi come TV-text, Pro video e molti altri.
Ora la videotitolazione è alla portata di tutti, semplicissimo da usare.

L. 399.000

VIDEON

Basta con i noiosi filtri per i vari passaggi... Ora c'è VIDEON!
Il Videon è un digitalizzatore video a colori dotato di un convertitore PAL-RGB con una banda passante di 15 KHz per ottenere immagini a colori dalle stupefacenti qualità ...
Funziona in risoluzioni di: 320 x 256 - 320 x 512 - 640 x 256 - 640 x 512.
Può essere collegato a una qualsiasi fonte video PAL, ad esmpio videoregistratori, computer, telecamere,televisori, ecc. Il prodotto permette di visualizzare il segnale video collegato all'apparecchio e in più permette la regolazione di luminosità, colore, saturazione, contrasto.
E' corredato di software che permette la manipolazione di immagini IFF HOLD MODIFY da 32 a 4096 colori con tecniche di SURFACE-MAPPING su solidi geometrici.

L. 420.000

ATARI - ST

DRIVE 1Mb L. 290.000

Digitalizzatore video in tempo reale
L. 179.000

BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano.

L. 23.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITA' SOFTWARE ORIGINALI

DISCONNECT

Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero.

L. 23.000

ANTIRAM

Questo kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne che esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione.
Istr. italiano.

L. 23.000

OFFERTA!!!

Bootselector + Disconnect + Antiram
L. 59.000

VIRUS DETECTOR PLUS

Utilissimo per i noiosi e nocivi virus che si diffondono facilmente, questo dispositivo hardware è in grado di segnalare con un segnale acustico quando un virus va a scrivere su un disco, evitando così che il virus vi rechi dei danni, molto utile per tutti gli Amiga, si attacca alla porta drive o al drive

L. 35.000

VIRUS DETECTOR PLUS VIRUSKILLER SOFTWARE

L. 45.000

AMIGA MOVIOLA (NOVITA')

Eccezzionale novità, permette di rallentare un gioco fino a 100 a 0, per poter superare tutti gli ostacoli e capire con calma il gioco, molto utile anche per programmi grafici, animazioni, cad, ecc. Puoi variare la velocità di esecuzione, cartuccia completa di istr. italiano.

L. 79.000

TASTIERA MIDI PER AMIGA

YAMAHA + INTERFACCIA MIDI PROF.
L. 299.000

REALTIME GRABBER AMIGA

Digitalizzatore in tempo reale, in b/n per digitalizzare immagini provenienti da una qualsiasi fonte video senza bisogno di avere un fermo immagine, risultati eccezionali a livello fotografico.
Predisposto per lo splitter (vedi sotto).

L. 599.000

AMIGA SPLITTER NEWEL RGB/PAL CONVERTER

Per chi possiede già un digitalizzatore video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digi View, ecc. Evita il passaggio dei noiosi tre filtri. Lo splitter Newel converte direttamente l'immagine a colori, indispensabile per chi possiede un digitalizzatore in tempo reale in b/n con Newel splitter potrà ottenere risultati straordinari.

L. 285.000

AMIGA EPROM PROGRAMMER

Nuovo programmatore di eprom per Amiga, si collega semplicemente alla porta parallela dell'Amiga e permette di programmare tutte le EPROM dalle 2716 alle 27512 e 27011, il tutto copleto di software di gestione con lettura, scrittura e verifica delle EPROM, molte opzioni come prog. veloce tramite algoritmi, ecc. Semplice da usare completo di istruzioni per l'uso.

L. 229.000

ESPANSIONI DI MEMORIA AMIGA

A501 Espansione originale Commodore che porta a 1 Mb il tuo A500.

L. 319.000

AMIGA PROFEX espansione esterna da 2 Mb, autoconfigurante, swich on/off per A500
L. 1.290.000

AMIGA 1000 RAM, Espansione da 2 Mb per A1000 esterna autoconfigurante
L. 1.290.000

AMIGA 2000 RAM, Espansione interna da 2 Mb originale Commodore.
L. Telefonare

Tutte le espansioni sono fornite complete di chip ram e garanzia 12 mesi!!!

AMIGA BOX TRANSFORMER

Il famoso box di espansione "Big Blue" ora disponibile nella nuova versione per trasformare un Amiga 500/1000 in Amiga 2000, si può così risolvere il problema delle espansioni di memoria e delle schede XT & AT per l'emulazione MS-DOS, questo cabinet è predisposto già per 2 floppy da 3,5", 1 floppy da 5,25", hard disk + 3 slot in Amigados, 3 slot IBM XT compatibili, 3 slot IBM AT compatibili, 1 slot per scheda velocizzatrice 68020/68881. Potrete quindi utilizzare tutte le periferiche dell'Amiga 2000 (dai un tocco di professionalità al tuo Amiga)

L. 399.000

AMIGA MOUSE

Finalmente disponibile il mouse di ricambio originale Commodore, dedicato per Amiga 500/1000/2000

L. 89.000

AMIGA FAX

Straordinario FAX per Amiga, permette di inviare e di ricevere segnali fax, cartine, ecc. Completo di hardware di gestione, disco & manuale in italiano, l'installazione e l'uso sono di una semplicità estrema.

Lit. 199.000

CMI ACCELLERATOR BOARD

Scheda accelleratrice per Amiga 500/1000/2000 raddoppia la velocità del tuo Amiga portandola a 16 Mhz, molto utile per chi usa programmi grafici con VIDEOSCAPE, SCULPT, VIDEO EFFECT, PRO VIDEO e molti altri, predisposto per coprocessore matematico 68881.
Metti il turbo al tuo Amiga!

L. 499.000

CMI COPROCESSOR - 68881

L. 299.000

HARD DISK ESTERNO 20 Mb per Amiga 500

in offerta L. 990.000

HARD DISK AMIGA CARD 20 Mb per Amiga 2000

L. 990.000

GVP HARD DISK con Autoboot per Amiga 500 (Fast File System DNA)

L. call.

GVP HARD DISK con Autoboot 20 Mb con controller (Fast File SystemDNA)

L. 1.390.000

GVP HARD DISK con Autoboot 40 Mb con controller (Fast File System DNA)

L. 1.690.000

GVP HARD DISK con Autoboot Hard Quantum 45 Mb 11 ms. Espansione 2 Mb (Prodrive)

L. 2.890.000

HARD DISK per Amiga 2000 (Scheda) (con scheda XT-AT) partizionabili:

20 Mb	619.000
32 Mb	759.000
40 Mb	939.000

AMIGA ACCESSORI IN OFFERTA

Drive 3,5" esterno per Amiga Slimline passante L. 229.000

Drive 3,5" come sopra più disconnect incorporato L. 239.000

Drive 3,5" interno per A2000 NEC (Con viti ecc.) L. 179.000

Drive 5,25" esterno novità (Amigados + MS-DOS) L. 329.000

Drive 5,25" OC/118 Drive per C64 o Amiga + Emulator L. 249.000

Disponibili anche i nuovi AMIGA DRIVE Newel con display Trak

Interfaccia Midi Professionale per AMIGA
L. 79.000

Pro Sound Designer GOLD Vers. Dig. Audiostereo!!! L. 169.000

Scheda Janus XT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS L. 980.000

Scheda Janus AT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS L. 1.750.000

Le schede sono complete di Disk Drive 5,25" e manuali + Software

KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interrutore per selezionarlo.
NOVITA' KICKSTART in ROM + Orologio per A1000 esterno (New!!!)

L. 119.000

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA CON POSTA O CORRIERE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F.1 manager

POSTER INSIDE

C 64 (CASS. - DISK)
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST
PC IBM & CO.

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

I PICHAT, 26 · 40127 BOLOGNA (ITALIA) · TEL

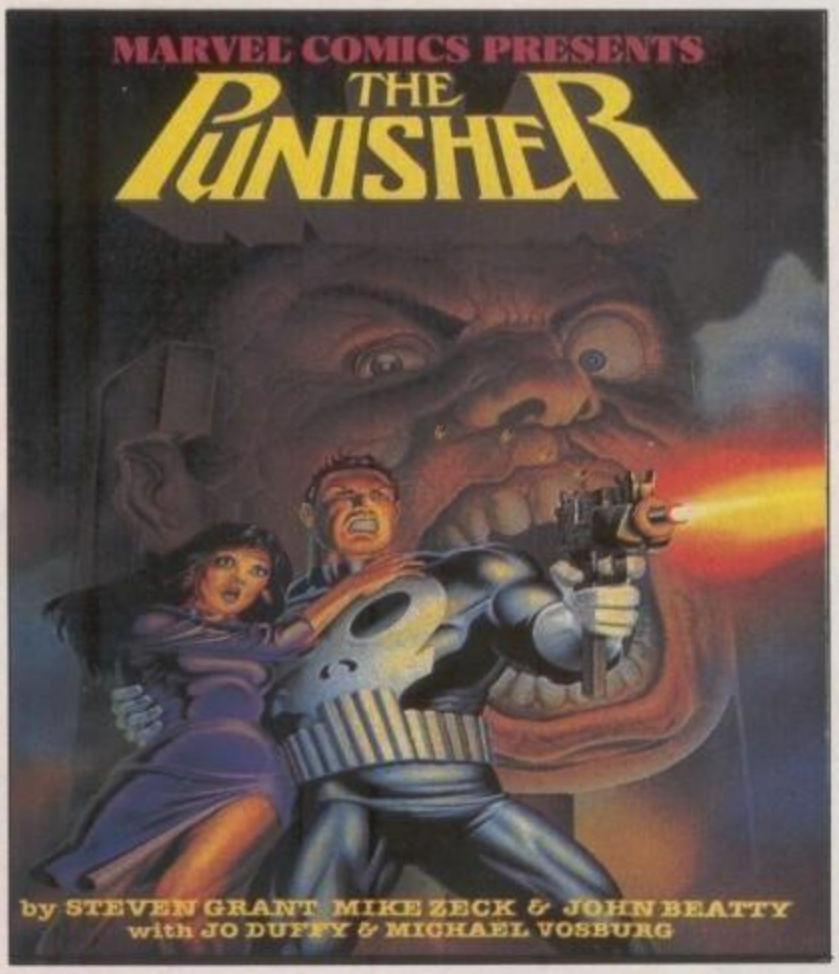
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

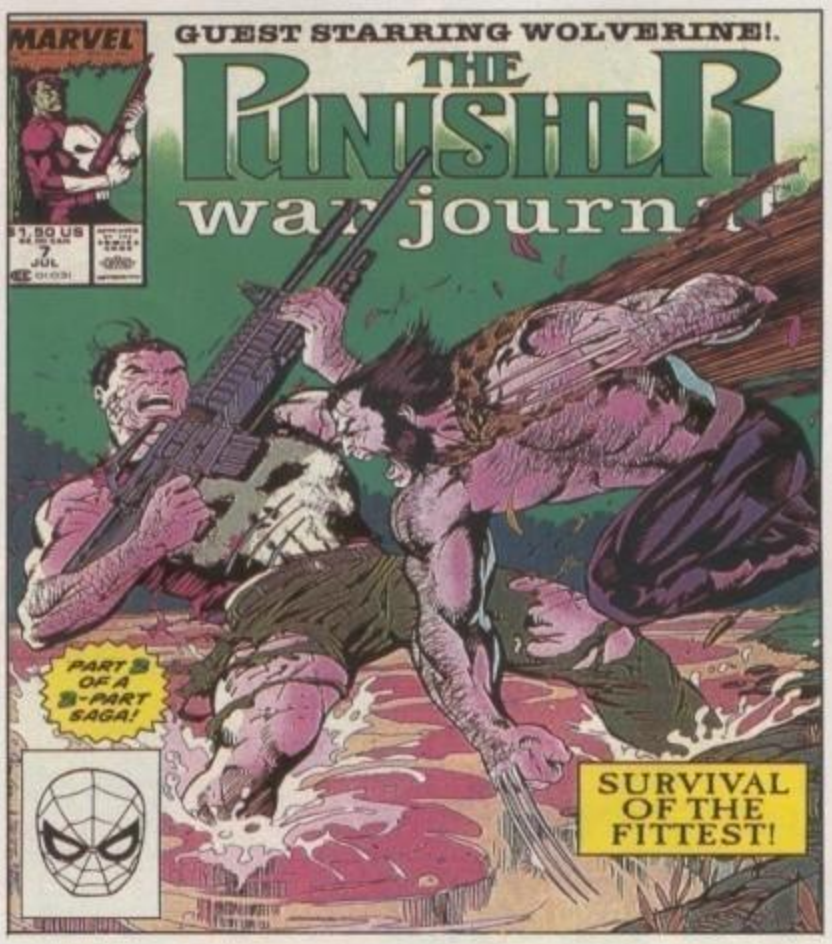
http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Presenta:

THE PUNISHER



Corre l'anno 1986 quando vede la luce una miniserie di cinque numeri, dove il Punisher, un personaggio, fino all'ora comprimario diventava protagonista.
Sia il tono, sia il ritmo della storia decretano il successo di questa mini serie, quasi tutta splendidamente disegnata da Mike Zeck e inchiostrata da John Beatty. L'autore dei testi, Steven Grant, affronta e mette in luce il dilemma fondamentale del personaggio: "il confronto tra l'oltraggio del crimine e l'inadeguatezza delle procedure legali".
Questo tema riappare nel recente lavoro di Grant sulla serie Whisper. Probabilmente neanche l'editore si aspettava un successo di così vaste proporzioni, e questo vale ancora di più se si pensa che generalmente negli USA le storie con protagonisti senza superpoteri raramente raggiungono alte tirature. Evidentemente esistono a una prima lettura semplificata i temi legati al fascino del giustiziere, che lotta solo contro i criminali da una parte, e dei rappresentanti dell'ordine dall'altra.
Ma la carta vincente di questa serie è proprio il realismo brutale, sin dalla prima pagina, che si apre sull'arrivo in prigione " un mondo dove il pesce grande mangia il piccolo e qualche folle pesce piccolo fa fuori il grande perché non ha nulla da perdere..."
L'atmosfera del penitenziario e la cupa disperazione sono rese alla perfezione da Zeck.
Personaggio tra il Terminator e Rambo, e come Rambo veterano del Vietnam, diventa un giustiziere dopo aver perso i suoi cari a opera di una banda di criminali. Un tema "classico" sfruttato sia nel cinema (Il Giustiziere Della Notte), sia nei fumetti (Batman), per citarne solo due.
Frank Castle (nato Castiglione) impara a combattere nelle giungle del sud-est asiatico, e dopo il Vietnam lavora per conto di varie enti governative; uomo d'azione mette le sue energie al servizio della legge. La moglie e i due figli rafforzano la sua fede negli ideali per cui combatte.
Ma questo non serve quando, durante un pic-nic, la famigliola si trova nel bel mezzo di un regolamento di conti tra bande rivali. L'unico a sopravvivere è Castle gravemente ferito.
Ma non basta, la legge e l'ordine in cui tanta fede aveva riposto Castle, non sono in grado di punire i responsabili né riesce il sistema giudiziario a condannare i sicari. Carl Potts, nella sua introduzione al volume che raccoglie la miniserie di Mike Zeck, sostiene che l'episodio "fa venire giù la diga". Sepolti gli ideali insieme a tutta la famiglia, non ci sono più freni né remore morali a inibire il carattere d'azione e violento di Castle e il desiderio di vendetta è la molla finale che fa nascere il Punitore.
E evidente che si tratta di un'ossessione se fosse solo vendetta si placherebbe con l'uccisione che furono direttamente responsabili per la morte dei suoi famigliari.
Ma perché decide di braccare tutti i criminali? Una risposta è che si sente colpevole di non essere riuscito a proteggere la propria famiglia. Non vuole solo vendicarli, ma anche punirsi per non essere riuscito a proteggerli. Si punisce costantemente, mettendosi in situazioni di massimo pericolo quando va alla caccia di criminali. In questo modo non può perdere: o vince perché uccide più criminali, o viene ucciso e riesce a espiare questa colpa.
E uno strano desiderio di morte quest'ossessione che gli nega qualsiasi possibilità di avere normali relazioni sociali o affettive. Anche questa è una punizione. Ma se Punisher vuole espiare, che cosa attrae i lettori? Sempre Potts sostiene che nella storia ci sono alcuni elementi universali di colpa e responsabilità con cui identificarsi. Inoltre molte persone sono, a un certo punto della vita, rimaste ossessionate o quasi da una missione o un dogma che alla luce della ragione non riusciva a conquistare. Forse alcuni sono attratti dalla "giustizia poetica": vedere puniti i criminali che sembrano al di sopra della legge è piacevole. Magari ci auguriamo che questo avvenga più spesso nel mondo reale. E auspicabile però che gli stessi lettori a un livello più razionale capiscano che questo porterebbe al caos (argomento affrontato proprio in una storia del Punisher). Comunque possiamo goderci l'effetto catartico.
Il Punitore sembra essere stato partorito da qualche pozzo profondo dello spirito americano. La voce dell'America conservatrice che vede la qualità della vita minacciata dai comportamenti criminali e dai "pensieri confusi dei liberals", accusati di un eccesso di garantismo.
Il cittadino medio prova risentimento per le strutture legali che sembrano più preoccupati a fornire garanzie per i criminali che a colpirli, e anche se si dice che questo è il prezzo che bisogna pagare per la democrazia, a molti, più preoccupati a sopravvivere in mezzo a mille problemi e molte



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAMPA

Reperibilità

I comics in lingua originale inclusi quelli sopra descritti sono diffusi in Italia dalla libreria "La Borsa Del Fumetto - Via Lecco n.16 - 20124 Milano. Tel. 02/20.38.83" che effettua anche spedizioni. Si possono anche trovare nelle seguenti librerie:
ROMA - Metropolis - Via Suor Maria Mazzarello n.30
GENOVA - International Shop - Via Odessa n.20
ASTI - La Bancarella Del Libro -Via XX Settembre n.60
BRESCIA - Imago - Via Battaglie n.29
COMO - Graffiti - Via Vittani n.19
MESSINA - La Cassaforte Del Vecchio Papavero - Via Centonze
MODENA - Iori - Corso Adriano n.40
NOVARA - Fumettomania - Corso Torino n.17
PARMA - Letto e Riletto - Via Borgofelino n.54/a
TORINO - Fumetto Club - Via Saluzzo n.19/d
TRIESTE - Nonsololibri - Piazza Barbecan n.1/a

angherie piccole e grandi questi argomenti sembrano lontani.
Le ultime statistiche provano infatti che la maggioranza degli americani è per la pena capitale, e se gli eroi popolari erano molti anni fa lo sceriffo che porta legge e ordine, oggi sono personaggi come "Dirty Harry" (il commissario Callaghan interpretato da Clint Eastwood) e del resto anche in Italia i personaggi come il commissario Cattani de "La Piovra" non sono certo indice di fiducia nelle istituzioni.
Mike Baron porta questo ragionamento alle sue estreme conseguenze quando dice: "A detta dei conservatori, queste teorie sostengono che siano tutti vittime della società e non esiste responsabilità individuale. Essendo omicidio e caos prove evidenti di pazzia il comportamento criminale per sé è la prova che il criminale non può essere responsabile delle sue azioni".
Ralph Macchio, nella sua introduzione al volume, osserva che possiamo accertare facilmente il concetto di giustizia di Daredevil... quello del Punisher molto meno. Ma guardiamo in faccia la realtà: è proprio il Punisher la personificazione reale del supereroe. Se fossimo mai così pazzi da metterci addosso un costume, agiremmo come lui: non useremmo certo tele di ragno o Batarangs — fuoco al fuoco, e useremmo armi da fuoco. Potenti.
Detto questo, bisognerà vedere come funzionerà il personaggio al cinema. E infatti, dopo quello di Batman, quest'estate uscirà un film sul Punisher. Il produttore, Robert Camen (responsabile dei film su Karate Kid) ha assicurato che l'interprete, Dolph Lundgren (Masters Of The Universe) è riuscito a entrare pienamente nello spirito del personaggio. Lundgren non indosserà però il caratteristico costume con il teschio. Il film è diretto da Mark Goldblat (Dead Heat).

SCHEDA DEL PUNISHER

Le origini sono su Marvel Preview 2, ma la prima apparizione è sulle pagine di Spiderman 129 che ora vale 100$ e oltre - creazione di Jerry Conway con John Romita e Ross Andru — e la caratterizzazione iniziale vede il Punisher come un personaggio con la bava alla bocca capace di farti saltare in aria solo per avere sporcato per terra.
Diverse altre apparizioni su Amazing Spiderman (134, 135, 161, 162, 174, 175, 285) storie ristampate recentemente su Marvel Tales, Spectacular Spiderman dal numero 81 all'83 e 140, 141, 143, Captain America (241), Daredevil (dal 182 al 184 e 257) e Marvel Super Action.
Daredevi and the Punisher — volumetto — ristampa i numeri di Daredevil dal 182 al 184, storia fondamentale per gli autori (Frank Miller e Klaus Janson) per i temi che affronta (droga e la fiducia nella giustizia per delega o fatta direttamente) e per il confronto tra due visioni e concetti di giustizia: entrambi i protagonisti sono dei vigilante e agiscono al di fuori della legge, ma mentre sappiamo che Devil userà solo la forza necessaria per bloccare, e non per uccidere, ragazzi, è meglio che non siate dalla parte sbagliata quando il Punisher è in azione o di voi rimarrà solo il ricordo. Il confronto fra i due personaggi riappare in un interessante esperimento della Marvel: il numero 10 della nuova serie del Punisher (che ospita Daredevil) ci racconta una storia dal punto di vista del Punisher, e lo stesso mese, nel numero 257 di Daredevil, vediamo la stessa storia (che ospita il Punisher) vista però dall'ottica dello stesso Daredevil. E letta in questo modo la storia assume un significato completamente diverso.
Altra storia "Assassin's Guild" uscita in volumetto brossurato, racconta della strana alleanza fra il Punisher e una setta cinese mentre è attesissimo il volume "Return To Big Nothing" scritta e disegnata dagli stessi autori della popolarissima miniserie, ci racconta dello scontro finale fra Frank Castle e Clive Gorman, che era stato istruttore militare di Castle e che lo aveva poi abbandonato alla sua sorte in zona di guerra.
Recentemente il successo del personaggio ha spinto l'editore ad affiancare alla serie "The Punisher" una seconda serie (più legata all'universo classico della Marvel): "The Punisher's War Journal". La serie ha ospitato altri popolarissimi personaggi della Marvel, come Daredevil e Wolverine, e altri ne ospiterà.

"LA COSA CHE TI COLPISCE DI PIU' QUANDO INCONTRI IL PUNITORE... E' UN COLPO DI BAZOOKA."

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUCK ROGERS

Board Game -TSR

Siamo nel venticinquesimo secolo. Una feroce guerra di colonizzazione e di conquiste di Imperi ha trascinato i PIANETI INTERNI del nostro SISTEMA SOLARE nel caos.
Navi stellari da Battaglia, Caccia e Trasporta-truppe solcano gli spazi oscuri dello spazio lasciando una scia di distruzione, mentre umani e Gennies (guerrieri geneticamente costruiti) si contendono il dominio delle nude lande lunari. In questa guerra del futuro appare improvvisamente un uomo del ventesimo secolo, determinato a porre fine ad ogni forma di tirannia, schiavismo o colonialismo in ogni parte dell'universo. Alcuni appoggeranno il suo intento altri lo fronteggeranno. Ma solo uno sarà il vincitore! Spara quindi per primo i tuoi raggi mortali, non aspettare che distruggano la tua astronave! Solo così la vittoria sarà tua!!!"
E' mai possibile che il futuro non ci riservi che guai? BEH, consoliamoci, in BUCK abbiamo almeno qualche speranza di porre fine alla guerra e di goderci una meritata vacanza, provate a leggervi cosa ci aspetta in WARHAMMER 40.000 !!!!

DENTRO LA SCATOLA

Per quanti non avessero letto il numero precedente è d'obbligo precisare che il contenuto di questa scatola non è paragonabile a nessun'altra dotazione se non a quelle della serie MOUNSTER, in quanto nessun altro, al momento, è in grado di offrirvi: oltre 200 (!!!) pedine in plastica; 138 markers di controllo; un centinaio di carte fusellate, etc. etc.

REGOLAMENTO

Considerato che lo scopo del gioco è di controllare il più alto numero di territori, in un tempo determinato o in una certa quantità, appare ovvio che il regolamento sia imperniato sui combattimenti. A molti di voi, quindi, verrà spontaneo paragonarlo a RISIKO, ma così facendo prendereste un grosso abbaglio.
Anzitutto, anche la sola tabella dei combattimenti prevede a parità di risultato, sul tiro di un dado a dieci facce, esiti completamente diversi a seconda che a sparare sia un semplice soldato od un caccia stellare. Sono infatti previste ben sei tipi di unità diverse ciascuna con un suo potere di fuoco e un suo fattore di movimento. Grazie ad una serie di innovazioni, come la possibilità di trasportare le truppe in maniera più rapida scortati dai caccia, o di produrre nuove unità sfruttando delle fabbriche, il risultato finale si avvicina in maniera impressionante ai WAR GAMES, pur restando semplice da apprendere e facile da giocare. Come già detto il numero scorso è il prodotto ideale per chi vuol passare una serata in allegria senza per altro veder tutte le propie strategie naufragare per causa di una serie di colpi di sfortuna ai dadi (ad es. in BUCK ROGERS un caccia colpisce un goffo mezzo di trasporto anche con un tre su di un dado da dieci!) Come nota conclusiva vale inoltre la pena di puntualizzare che il regolamento è diviso in due sessioni, basico ed avanzato di modo che sia possibile coinvolgere anche i più pigri in una partita visto e considerato che oltre ad essere poche, le regole sono anche tradotte.

CONCLUSIONI

Pur non raggiungendo le raffinatezze della gamma M & B, la T. S. R. ha prodotto due ottimi giochi (vedi il numero scorso) di cui certamente il migliore è BUCK ROGERS. La grafica della mappa e delle carte unitamente alle molteplici strategie applicabili ne hanno favorito il successo e dal canto mio ho trovato estremamente divertente cimentarmi in questo epico scontro stellare. Pertanto, non posso far altro che consigliarvene l'acquisto, soprattutto se siete appassionati di fantascienza.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WARHAMMER 40.000

WAR GAME - Games Workshop

"In un futuro da incubo nel quarantesimo millennio, solo la superiorità psichica dell'Imperatore protegge l'umanità dall'estinzione. Al suo servizio, nel nome dell'IMPERO devotamente operano: guerrieri, agenti e una moltitudine di servi.Ma al di sopra di tutti SI ERGE il gruppo degli SPACE MARINES, uomini irrobustiti da avanzatissimi bio-processi tecnici al fine di creare i più perfetti guerrieri umani...
La galassia è un luogo ostile. Vi sono forze aliene e umani imbestialiti che vorrebbero impadronirsi di ogni cosa e quando ciò gli è impossibile distruggono tutto ciò che incontrano sul loro cammino...
Per più di un centinaio di secoli, l'IMPERATORE ha seduto immobile sul trono dorato della terra.
Egli è il master della razza umana, il DIO e il CREDO di milioni di mondi caduti sotto i colpi delle sue inesauribili armate.
EGLI che oramai non è altro che una carcassa di carne putrescente tenuta in vita dai poteri degli ANNI OSCURI DELLA TECNOLOGIA...Il suo IMPERO si basa sul sangue e sulla carne umana che giorno dopo giorno viene sacrificata in suo nome su uno dei milioni di pianeti esistenti...

NON C'E' TEMPO PER LA PACE.
NON C'E' RESPIRO, NE' TREGUA.
C'E' SOLO GUERRA."

E chi più ne ha più ne metta. I fatti sono due: o chi scrive giochi appartiene alla categoria dei paranoici o tutti si sono letti le profezie di NOSTRADAMUS e ne hanno tratto un'interpretazione particolare! Non è possibile infatti che non uno ci prospetti un invasione di formose venusiane (o venusiani) allevate/i per dare il massimo PIACERE!?

CONTENUTO

Il contenuto di questo splendido gioco...
non esiste.Infatti WH 40.000 è semplicemente un manuale contenente tutte le informazioni necessarie a giocare un board game tridimensionale
Il libro, elegantemente rifinito, offre oltre alle centinaia di illustrazioni anche uno scenario introduttivo dandoci quindi la possibilità di avventurarci in questo mondo da incubo un po' alla volta.

REGOLAMENTO

Come prima considerazione mi devo complimentare con gli autori di questo regolamento per il modo in cui hanno trattato l'intero volume.
La lettura in ogni suo punto appare quanto mai lineare e semplice, senza quelle pretenziosità che tanto avevano caratterizzato fino ad ora i giochi tridimensionali.Anche le schede tecniche delle singole armi danno l'impressione che un domani uscendo o, guardando la t.v. vedremo i soldati imbracciare un PLASMA GUN, tanto è precisa e dettagliata la descrizione!!!
Ma non è tutto.Basandosi su uno scontro tridimensionale che presuppone la preparazione da parte vostra degli scenari, vi vengono gentilmente dati una serie di consigli sia sulla costruzione dei singoli pezzi (muretti, boschi, edifici, fiumi etc.etc.) che sul sistema migliore per dipingere le vs. miniature! E se ciò non fosse sufficiente, nell'attesa che completiate la vs. squadra o il vs. campo di battaglia vi vengono fornite le pedine da ritagliare per potervi cimentare nel vostro primo scontro.
PER entrare un po' più nel merito del gioco è bene precisare che ogni squadra in campo ricalca uno stereotipo fantasy; avremo quindi bande di orchetti, di elfi e di umani (i famigerati SPACE MARINE) ognuna con le propie caratteristiche.
Gli orchi avranno ad esempio scarsa intelligenza e mira ma potranno godere di una maggiore robustezza fisica ;gli elfi qui denominati ELDAR
godranno oltre che ad un in-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nata abilità nell'uso delle armi, anche delle attrezzature migliori visto il loro incredibile ingegno che li porta a produrre congegni sempre più letali.
Ogni singola caratteristica viene qui espressa in termini numerici permettendoci di creare armate estremamente veloci ma vulnerabili oppure corpi d'elite ben armati ed equipaggiati ma ridotti ad un numero esiguo. Le armi stesse vengono suddivise in parecchie categorie (leggere, pesanti, per corpo a corpo, etc.) e ad ogni singola arma viene dato un valore numerico ;sommando quindi il valore della unità(movimento, fattore di fuoco, corpo a corpo, robustezza etc.)al valore delle armi e delle armature si ottiene un numero che rappresenta il punteggio dell'unità.
Appare quindi evidente che WH 40.0000 offre infinite possibilità permettendoci di impostare partite sempre nuove e diverse, a seconda della razza impersonata o dello scopo dello scenario.
Nel regolamento vengono anche dovutamente menzionati gli scontri fra mezzi corazzati ed altre nefandezze fantascientifiche, ma per dire la verità questa parte appare alquanto incerta, tanto da doverla riprendere sulle pagine di White Dwarf (la rivista del gruppo GAMES WORKSHOP che si occupa di news ed errata corrige).
Nel complesso comunque il

prodotto convince grazie soprattutto all'ottimo background che vi coinvolgerà in maniera impressionante.
Potrei parlare per ore di WH 40.000 e chi mi conosce sa a che livello maniacale ho studiato il suo regolamento, ma certamente non riuscirei a trasmettervi ciò che si prova nel vedere (e soprattutto nel giocare)ad una simulazione tridimensionale. Bisogna vedere per credere!!!

CONCLUSIONI

Tranne a chi è un pacifista convinto, o a chi non conosce l'inglese consigli in maniera vivissima questo gioco con un unica premessa:
ATTENZIONE! Dovrete preventivare parecchie ore per la preparazione di un campo di gioco ed altrettante per dipingere le vs. squadre ma una volta fatto ciò il rischio più grosso che correte è che dimenticherete ogni altro prodotto!!!!

PREVIEW

Ed eccoci al momento delle anticipazioni. Come per il numero precedente dedicheremo poche righe alle novità. Anzitutto tranquillizerò i lettori sulla distribuzione dell'ormai famigerato A.D & D seconda edizione in quanto abbiamo potuto costatare di persona l'arrivo di grosse quantità
di materiale (handbook ed espansioni) tali da poter soddisfare anche i più esigenti. Una volta calmati i bollenti spiriti (non avete idea di quante lettere abbiamo ricevuto) passiamo senza più indugio a parlare di: SPACE 1889 (GDW).
Dietro questo titolo si celano infatti una serie di giochi ambientati in un passato futuribile che basano le propie radici sulla letteratura fantascientifica più classica. E tanto per essere più chiari sentite come hanno impostato la propria campagna pubblicitaria :
TUTTO CIO' CHE GIULIO VERNE AVREBBE DOVUTO SCRIVERE
TUTTO CIO' CHE H.G.WELLS AVREBBE POTUTO SCRIVERE
TUTTO CIO' CHE A.CONAN DOYLE PENSAVA, MA NON HA MAI PUBBLICATO PERCHE' ERA TROPPO FANTASTICO
TUTTO QUESTO E' POSSIBILE CON SPAZIO 1889!!!!
Con una premessa di questo tipo vale la pena di saperne qualche cosa in più, non vi pare?
NON PERDETE IL PROSSIMO NUMERO ALLORA!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM TIPS & TRICKS

La guida esclusiva di TGM al 'gioco facile'...

Robocop

Non eccellete in questo coin-op pieno di azione ed eccitamento? Non riuscite ad oltrepassare il mostro del secondo livello?
Finalmente qualcuno ha pensato anche a voi, smanettoni senza speranza che siete sempre in difficoltà: il nostro amico e fedele lettore Chersevani Marco di La Spezia ci ha inviato una serie di strategie vincenti per diventare il miglior Cop del distretto...
OK, ora possiamo veramente cominciare!
Prima di tutto cercate sempre di prendere lo sparo doppio o quella specie di "cannone portatile", evitando invece lo sparo che si divide in tre (tranne che alla fine del terzo livello).
Per uccidere il primo Ed-209, aspettate che vi spari lui per primo, saltate e colpitelo in testa. Quando si avvicina, abbassatevi, in questo modo lui sparerà basso dandovi modo di saltare sul lato e blastarlo definitivamente.
La Old Town non dovrebbe creare grossi problemi: ricordatevi di sparare all'uomo che tiene la ragazza solo quando costei chiede aiuto, attenti anche agli uomini con le motoseghe che sono veramente

"duri" a morire.
Per quanto riguarda il camioncino che vi verrà incontro alla fine del livello, eliminate i due uomini sul tetto e mitragliate quello a finestrino; quando il camioncino prenderà fuoco, avvicinatevi al portellone ed abbassatevi. Eliminate tutti i soldati che usciranno stando ben attenti (nuovamente) agli uomini con le motoseghe che dopo aver saltato vi attaccheranno alle spalle.
Dopo aver superato il poligono di tiro (cercate di fare 100% così in un colpo solo guadagnerete 20.000 punti e la vostra energia verrà sensibilmente ripristinata), vi troverete in mezzo a carcasse di auto: state attenti alle travi, alle elettro-calamite e alle presse idrauliche che tenteranno di schiacciarvi senza pietà.
Per distruggere le due gru alla fine del livello, posizionatevi al centro dello schermo e leggermente sulla sinistra, saltate e sparate contro la gru di destra; dopo averla distrutta giratevi sull'altro lato e distruggete anche l'altra.
Nella fabbrica di droga, in due diversi punti, un'altra pressa tenterà di schiacciarvi, ma smanettando velocemente il joystick e premendo il fire la eliminerete facilmente.
Per eliminare il "demolitore" di fine livello (gru con una palla di ferro suonava male...), posizionatevi all'estremità sinistra dello schermo, abbassatevi per evitare la sfera d'acciaio, saltate e fate fuoco per uccidere l'uomo che a sua volta vi stava sparando.
Ripetete il movimento, ma questa volta sparate alla gru (perderete un po' di energia), comunque la fase seguente è di nuovo quella del poligono di tiro, quindi...
E per questo mese è tutto, non vogliamo svelarvi il resto, anche per darvi la possibilità di sperimentare le tecniche appena acquisite. Ricordatevi comunque che il mese prossimo ci ritroveremo ancora su queste pagine per la seconda ed ultima parte di questa esaltante epopea attraverso i più reconditi segreti di Robocop. Arrivederci!

Leisure Suit Larry

(Sierra On Line Inc.)

Un trucchetto veloce che non ha niente a che fare con le soluzioni: per superare le domande sull'età (Proof-Of-Age) nella versione Amiga: basta premere Alt-x... e il gioco è fatto!

ZOOM!

(Discovery Software Int.)
Tener premuto F10 e muovere il joystick a nord per partire dal livello 30.

HYBRIS

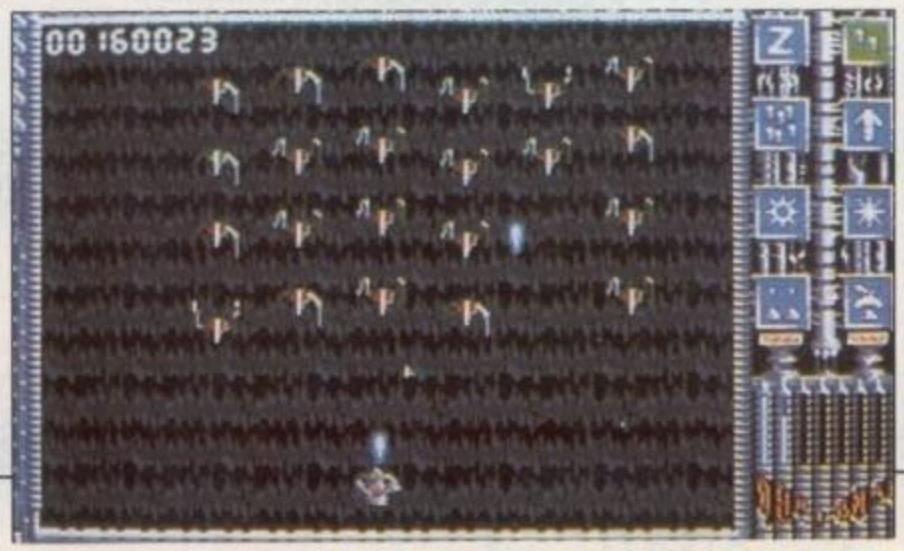
(Discovery Software Int.)
Premere la barra spaziatrice al momento in cui si sceglie il capitano.
Tutto ciò ad opera della C. & C. Soft Group di Forlì.

Sword Of Sodan

(Discovery Software Int.)
Come se non bastasse tutto quello che è stato già pubblicato, ecco un nuovo trucco per ottenere vite infinite: nella tabella dei punteggi scrivete NANCY. Tutto qui.

Better Dead Than Alien

Se qualcuno lo sta ancora giocando o ha voglia di rispolverarlo, sappia che scrivendo CHAMP (che mancanza di fantasia!) mentre è presente lo schermo con le opzioni apparirà una lista di 'cheat keys' (ovvero tasti-gabola — ah ah ah!).



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

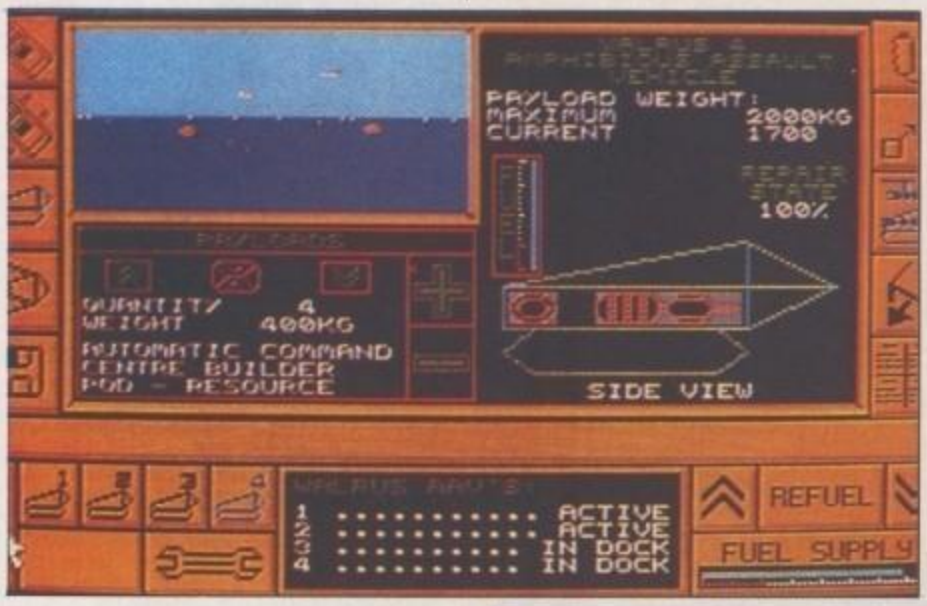
http://www.oldgamesitalia.net/

CARRIER COMMAND

(Rainbird)

-Strategy Game-

Installate subito molti ACCB RESOURCE i magazzini (STOCKPILE) nella vostra più vicina isola.



resource per non restare "a secco" con il carburante del vostro Carrier. Una cosa IMMEDIATA da fare è stabilire le priorità delle armi e del fuel. In viaggio da un'isola all'altra, tenete la mappa su CARRIER MAP: la nave andrà più veloce. Portate la barra dello SPEED al massimo, in questo modo sia la nave che le MANTA e gli AAV raggiungeraano la massima velocità quando teleguidati.

Man mano che procedete, trasferite mediante la mappa

-Action Game-

Dovete essere abili nel distruggere il centro di comando nemico con una MANTA. Nelle prime isole bastano tre o quattro ASSASSIN (air-to-air missile), ma poi il numero di colpi necessario aumenterà. Una buona strategia consiste nel manovrare la MANTA tenendo al massimo la sua velocità per non farsi colpire dai missili nemici e con più incursioni colpire il centro di comando.

Lasciate stare i veicoli nemici! Ve ne sono più di 40 nei silos! Naturalmente questa strategia vale solo con le isole nemiche di difesa (DEFENCE), ovvero in quelle dove la figura grigia ed enorme dei silos è visibile. Se al suo posto c'è una torre petrolifera o un cantiere allora cambiate strategia: sono isole FACTORY e RESOURCE.

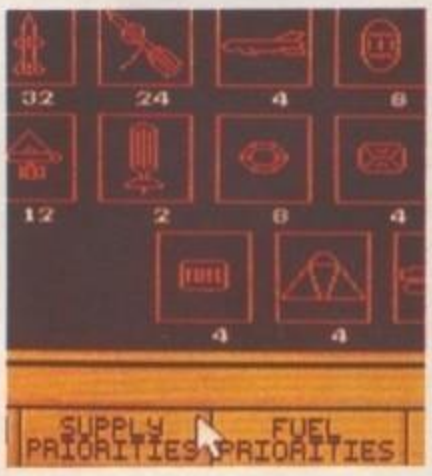
Per Prima cosa fate uscire una MANTA e distruggete tutte le piccolissime costruzioni presenti, perché è da lì che vi sparano i missili. Poi fate uscire un WALRUS con il laser e la VIRUS BOMB. Se ci sono ancora quelle piccole torrette che vi sparano distruggetele con quattro colpi di laser, altrimenti dirigetevi subito al centro di comando, esattamente di fronte all'entrata (parte rossa), avvicinatevi, selezionate l'icona DROP CARGO e fate fuoco. Vedrete partire un poliedro giallo-nero, sentirete un rumorino e... voilà, l'isola nemica ora è vostra.

Le isole vulcaniche sono meglio sfruttabili con le RESOURCE. Se quelle stupide astronavi nemiche vi fanno fuori tutte le MANTA prima che voi possiate colpire il centro di comando, ruotate il Carrier facendo in modo di avere la prua di fronte all'isola e avvicinatevi il più possibile. Per sicurezza, fate uscire i drone e disponeteli in modo da difendere la prua del Carrier. Poi andate nel menu VIEWING DRONES e lanciatene uno: avrete così una vista quasi complete dell'isola; premete il tasto destro del mouse e apparirà un mirino. Puntate il centro di comando e fate fuoco: avrete così lanciato un surface-to-surface missile; ne bastano tre per disintegrare il centro di comando nemico.

All'inizio del gioco, se siete fortunati, può anche darsi che la nave nemica ACC OMEGA venga distrutta mentre cerca di attaccare una delle vostre DEFENCE islands. Meglio!!! Non dovrete distruggerla voi e da quel momento in poi nessun ostacolo si frapporrà più fra voi e la vittoria!

Ultimo consiglio: se fate atterrare una vostra MANTA in una pista di atterraggio nemica (stando ben attenti ai missili) verrà completamente RIFUELLATA!!! (...e vai con lo scroccamento!)

Strategie a cura di Peppini Stefano di Parma.



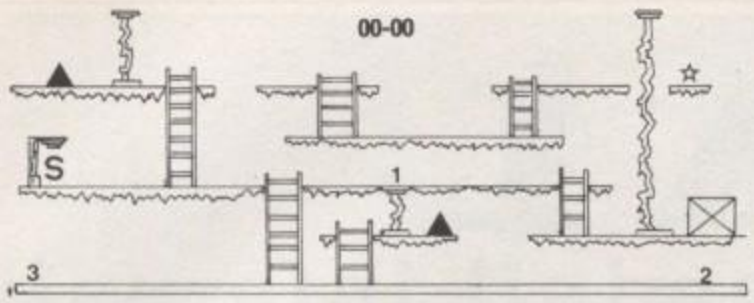
ALEX
COMPUTERS & GAMES
1° Commodore Point
ATARI COMPATIBILE IBM
LA PIU' VASTA GAMMA DI
PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
Commodore Amiga 500-2000/compatibili IBM/Atari st./
Plotter Roland/periferiche per CAD su A 500 e A 2000/
tavolini per computers e porta stampante
— ASSISTENZA E RIPARAZIONI —
C.so Francia,333/4
(Palazzo degli Oblò) (zona Aeronautica)
Tel.011/77.30.184 - TORINO

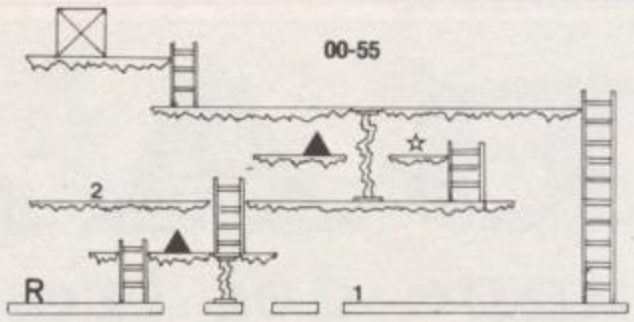
http://www.oldgamesitalia.net/

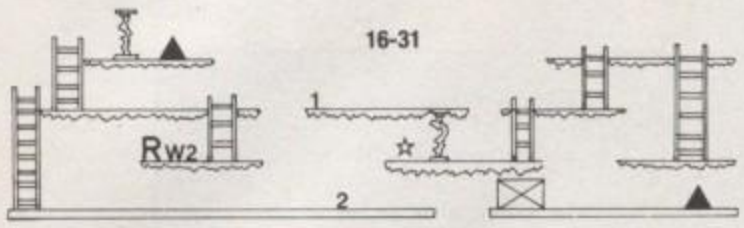
http://www.oldgamesitalia.net/

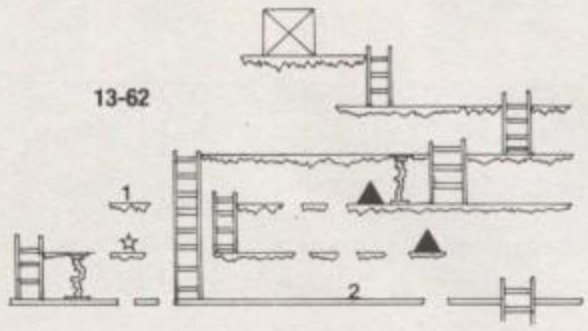
http://www.oldgamesitalia.net/

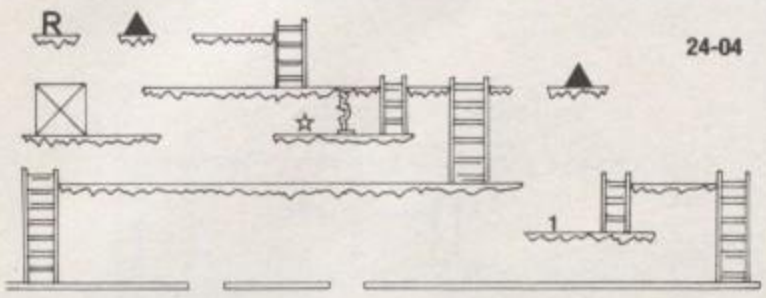
Level 1

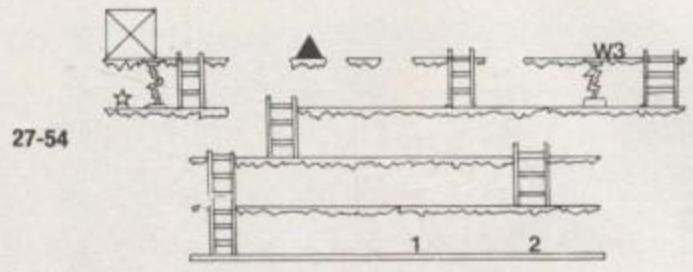


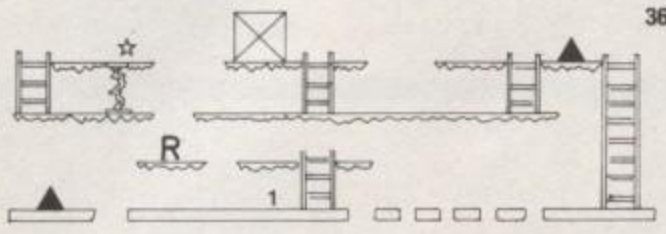


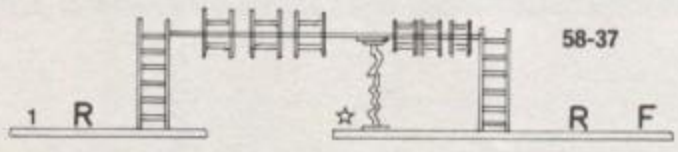










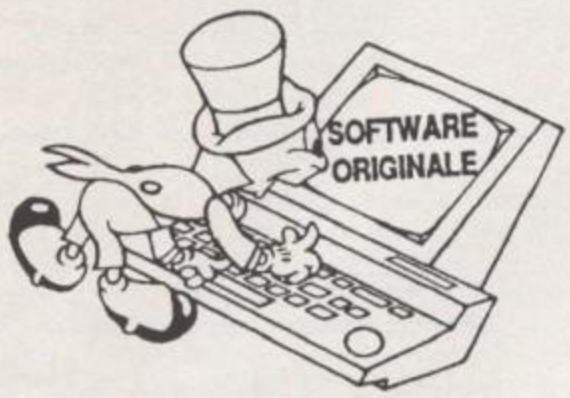


Il Grillo Parlante

Via Stefano Canzio, 13 - 15 r.
Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

CONCESSIONARIO HARDWARE
NEW TRONIC - ITALIA

MIDI
PER AMIGA
500 - 1000 - 2000
L. 85.000



AMIGA 500	L. 940.000
AMIGA 2000	L. 3.100.000
C64	L. 300.000
Copritastiera A500	L. 15.000
Adattatore telematico C64/128	L. 70.000
DISK DRIVE A500	L. 240.000

AMIGA SPLITTER
PER COLORARE SENZA FILTRI LE IMMAGINI DI DIGIVIEW, VID
L. 200.000

AMIGA GENLOCK
PAL SEMIPROFESSIONALE
L. 399.000

PRO SOUND AMIGA
COMPATIBILE PERFECTSOUND
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO
L. 199.000

VIDEON NOVITÀ
DIGITALIZZATORE VIDEO A COLORI DOTATO DI UN CONVERTITORE PAL-RGB CON UNA BANDA PASSANTE DI 15 Khz PER OTTENERE FANTASTICHE IMMAGINI A COLORI DALLA STUPEFACENTE QUALITÀ E RISOLUZIONE. FUNZIONA IN TUTTI I MODI GRAFICI DELL'AMIGA
L. 420.000

NEW
KIKSTART 1.3 SU ROM X AMIGA
(2MB di memoria EPROM) CON POSSIBILITÀ DI MANTENERE IL VECCHIO SISTEMA
L. 239.000

VD
DIGITALIZZATORE IN TEMPO REALE PER ATARI ST
L. 250.000

PUNTO COMPUTER
ITALIA

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

http://www.oldgamesitalia.net/

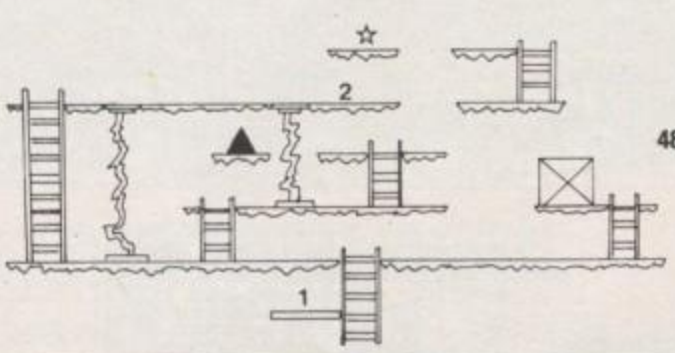
http://www.oldgamesitalia.net/

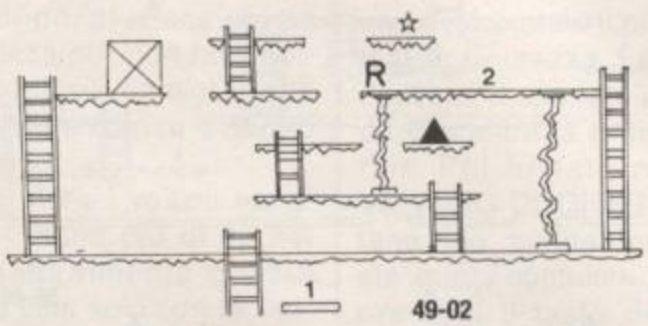
http://www.oldgamesitalia.net/

BAAL

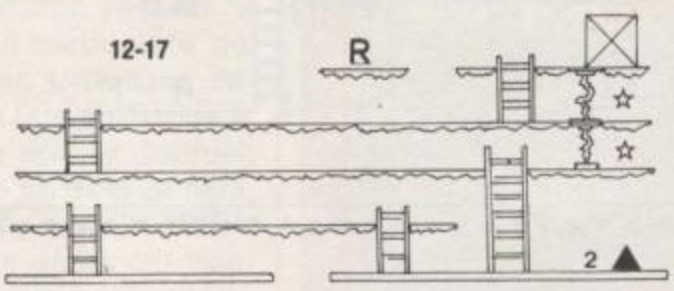
le mappe dei tre dominii infernali

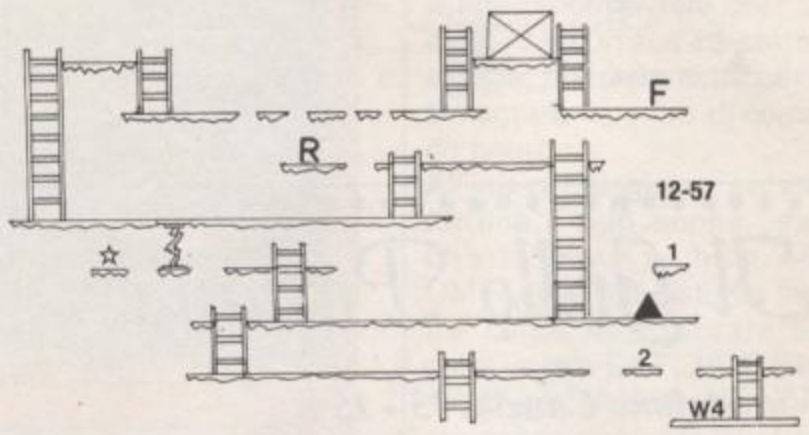
Rocket pad	☒	Start	S	Weapon cartridge 2	W2
Rocket fuel	▲	Finish	F	Weapon cartridge 3	W3
Parts of the war machine	☆	Force-field generator	1	Refuelling point	R

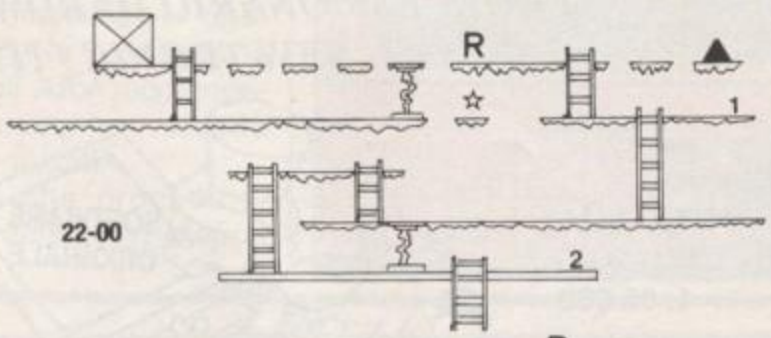


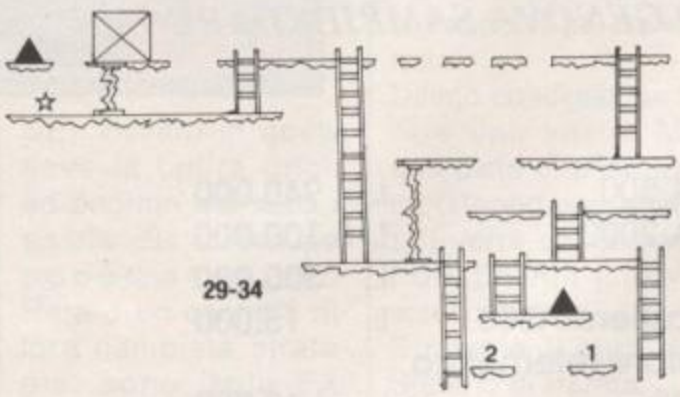


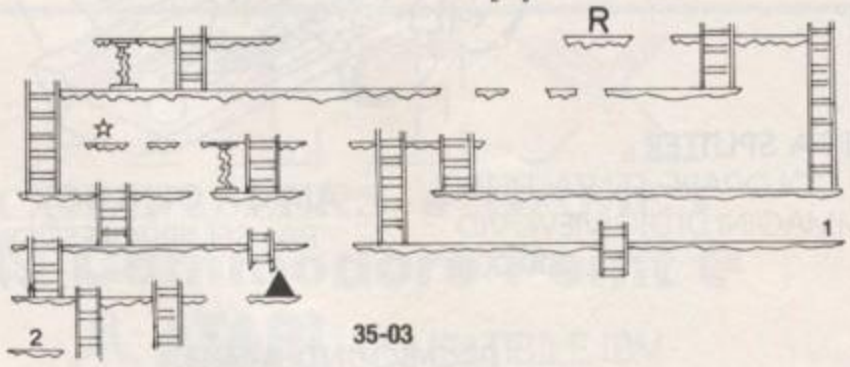
Level 2

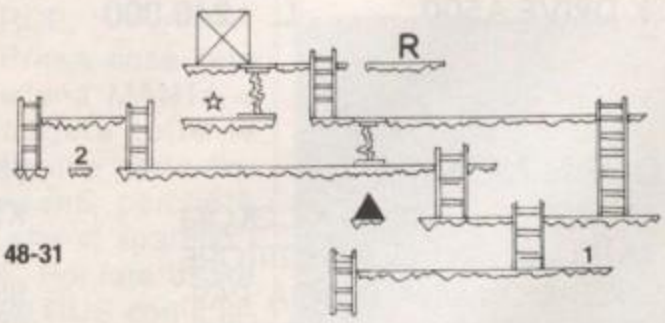


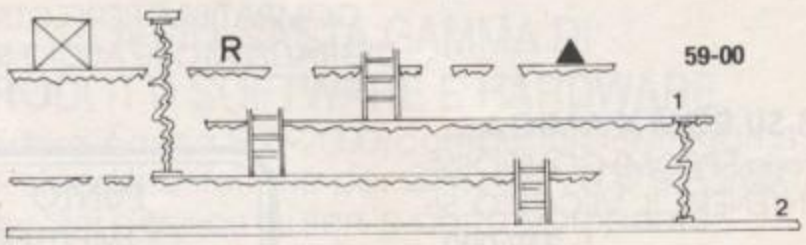




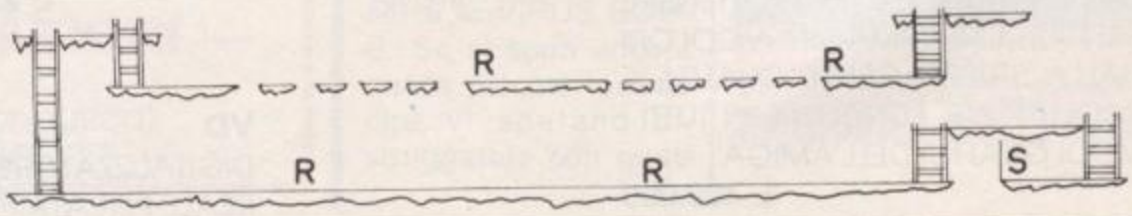








Level 3 (no rocket bases)



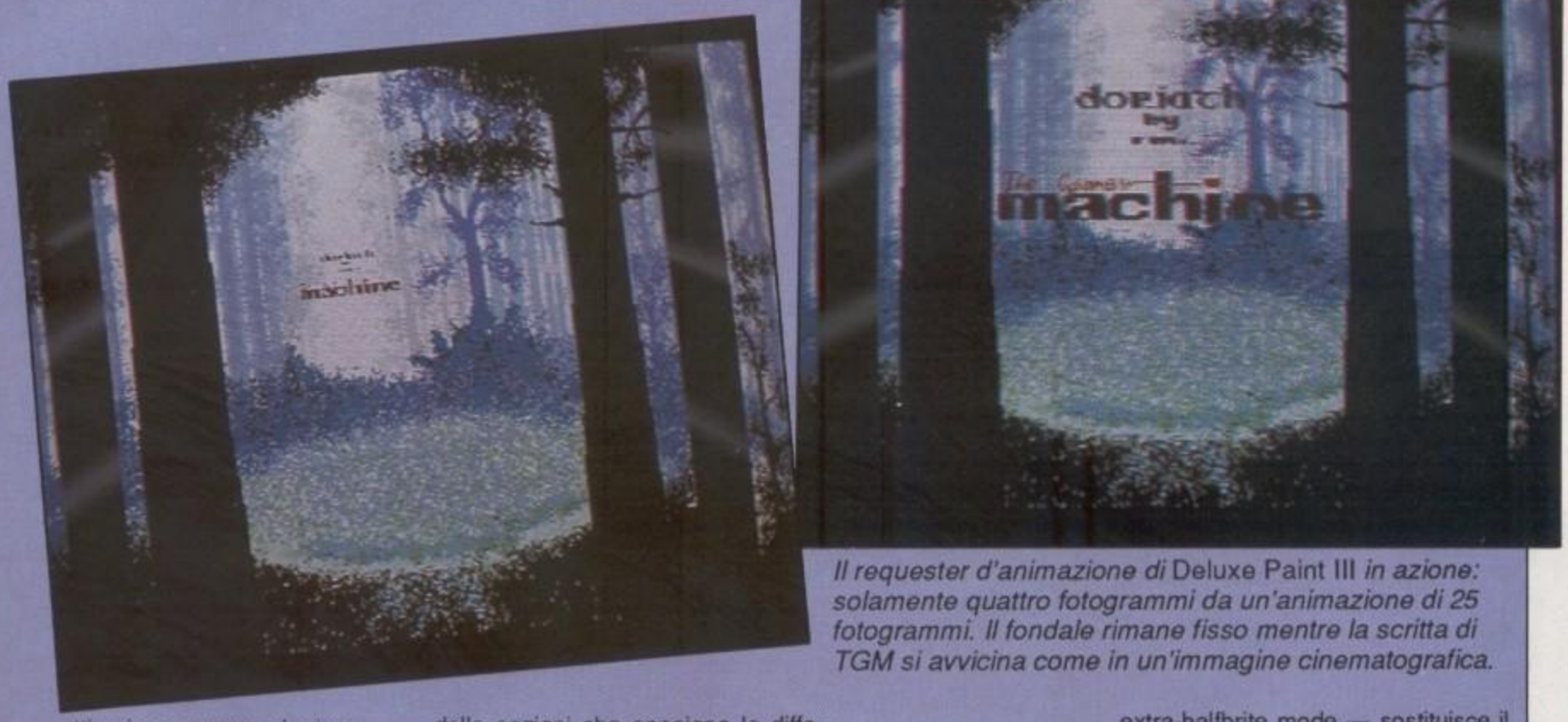
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA MAGIA DELL'ANIMAZIONE

Le animazioni su Amiga sono diventate una realtà da questa primavera, con l'arrivo di Deluxe Paint III e Zoetrope — software potente per creazioni potenti.
Robin Candy della redazione inglese li ha testati entrambi... e ne sono usciti entrambi vincitori.



Il requester d'animazione di Deluxe Paint III *in azione: solamente quattro fotogrammi da un'animazione di 25 fotogrammi. Il fondale rimane fisso mentre la scritta di TGM si avvicina come in un'immagine cinematografica.*

Tutti noi pensavamo che i programmi di grafica per Amiga fossero giunti ai loro limiti. Deluxe Paint II, Photon Paint e Deluxe Photolab comprendevano comandi eccezionalmente potenti che spingevano al massimo il computer. Ma ora l'ultima onda di utility artistiche sono entrate in una nuova area — l'animazione.
Gli utilizzatori della serie Deluxe della Electronic Arts si troveranno come a casa propria con Deluxe Paint III. Il menu di attrezzi principale, completo di aerografo, fill, e sagome, è identico a quello degli altri due Deluxe Paint. E solo quando guardate gli altri menu dietro alla barra delle opzioni o le finestre di modifica delle opzioni che appaiono le differenze fra Deluxe Paint III ed i suoi predecessori.
Ci sono quattro nuovi tipi di fill - tint, brush, wrap ed halfbrite - insieme ai vecchi solid, gradient e perspective. E i colori possono essere creati in due modi: o definendo le percentuali RGB di ogni colore od i valori HSV di luminosità, saturazione e valore.
Quando viene eseguita un'operazione di tinteggiatura (tint), i valori HS del fondale attuale vengono sostituiti da quelli del colore di riempimento, mentre il valore di V rimane costante. Deluxe Paint III calcola poi i fattori RGB di questo colore e riempie l'area con il colore più simile della sua palette.
Un fill "brush" usa l'attuale pennello per ridimensionarlo e riempire con esso l'area. Wrap si usa per dare l'illusione di avvolgere un'immagine attorno ad un oggetto solido, aggiustando la forma e le dimensioni del pennello alle lunghezze orizzontali e verticali dell'area da riempire. Infine, halfbrite lavora solo se ci si trova in extra-halfbrite mode — sostituisce il colore dell'area da riempire con uno di luminosità dimezzata.
I comandi di prospettiva del precedente Deluxe Paint II sono fra le opzioni più potenti. Un pennello personalizzato può essere ruotato sulle coordinate X, Y e Z per occupare un nuovo piano — molto utile quando si cerca di creare effetti tridimensionali.
Ma anche se i comandi sono abbastanza potenti, il manuale lasciava molto a desiderare. Fortunatamente le cose migliorano con Deluxe Paint III. Il manuale comprende istruzioni dettagliate (e comprensibili) ed un corso di autoistruzione che dimostra le potenzialità dei comandi prospettici.
Fra le altre nuove aggiunte ci sono lo overscan painting (che vi permette di disegnare su uno schermo più ampio del normale) e l'extra-halfbrite, che raddoppia la palette ad un massimo di 64 colori.
In questo caso, la palette è divisa in due banchi di 32 colori. La prima è

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

definita dall'utente, mentre la seconda ne è una copia a metà della luminosità originale.
Comunque, se avete già una utility artistica adeguata, questi miglioramenti non giustificano un prezzo di 80 sterline (o l'equivalente prezzo in lire). E il comando d animazione che rende speciale Deluxe Paint III.

Li abbiamo incorniciati

L'illusione del movimento è ottenuta creando una serie di immagini, o "quadri" che differiscono leggermente l'uno dall'altro. Quando questi quadri vengono mostrati in rapida successione, ecco ottenuto il movimento.
Disegnare ogni immagine individualmente può essere un processo lungo e laborioso, così Deluxe Paint III comprende dei comandi e per rendere questo processo più facile e veloce.
Una delle opzioni uniche di questo programma è l'"Animpainting". Si tratta di un metodo molto veloce di creare un'animazione e, quando è combinato con altri comandi come il pennello animato, i risultati sono anche discretamente complessi.
Il primo passo è di settare un nume-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

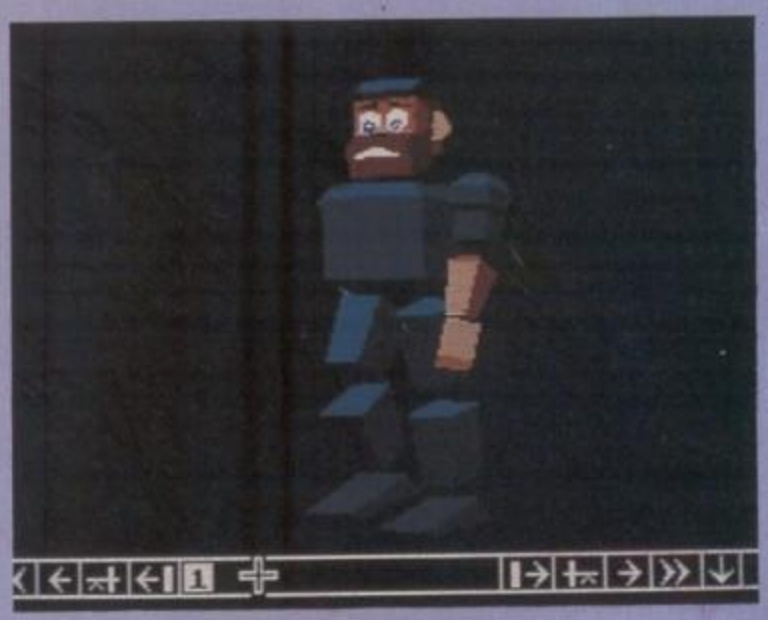
ro di quadri entro i quali volete lavorare. Mentre muovete il mouse sullo schermo, viene stampata una copia del pennello in uso su ogni quadro, che segue i movimenti del mouse.
Quando la sequenza viene fatta girare, il pennello sembra muoversi seguendo le mosse che avete fatto.
Un pennello animato è semplice da creare; dovete solo creare un'animazione utilizzando gli altri comandi appositi, o disegnando ogni quadro singolarmente. Poi usate ANIMATED BRUSH per prendere l'animazione. A questo punto la potete utilizzare come un normale pennello, ma mentre disegnate il pennello esegue il suo ciclo di animazione.
L'utilità di ciò può essere dimostrata

Il famoso King Tut *che per quattro anni ha pubblicizzato* Deluxe Paint, *modificato radicalmente dal comando SMEAR*

Realizzare un'animazione con DeLuxe Paint III *è soltanto una questione di impostare qualche numero e il gioco è fatto!*

Quattro effetti speciali di DeLuxe Paint III:*FLIP, BLEND, HALVE e PERSPECTIVE ed ecco che King Tut cambia faccia*

con facilità. Se, per esempio, volete animare un personaggio che cammina attraverso lo schermo, dovreste prima disegnare i vari movimenti delle sue gambe, braccia, ecc. su una serie di quadri successivi.
Poi raccogliere questi quadri come un pennello animato, ed usate l'ANIMPAINTING per muovere la figura sullo schermo. Quando fareste scorrere le immagini, avreste l'effetto desiderato.
Un apposito requester muove o ruota un pennello nelle tre dimensioni attraverso una serie di quadri. I pennelli possono essere fatti scomparire in distanza, ruotare, espandersi o eseguire una combinazione delle tre cose.
Il risultato appare complesso, ma in realtà è molto semplice da ottenere. Tutto quel che dovete fare è specificare la distanza, la direzione e l'angolo col quale si deve muovere il pennello, controllare che tutto sia come desiderate e — già fatto? — è tutto pronto.La principale fregatura di questi comandi è la memoria. Deluxe Paint III richiede un minimo di 1 Mb RAM per lavorare, ed idealmente 2 Mb per risultati migliori. Salvare animazioni di lunga durata richiederà anche l'uso di dischi ad alta capacità, naturalmente.
Più è alta la risoluzione e meno memoria rimane per l'animazione, e le animazioni più complesse richiedono più memoria.



Il selettore cromatico di DeLuxe Paint III *utilizza sia l'HSV che l'RGB per creare sfumature istantanee*

Zoetrope

Lo Zoetrope della Antic e la versione molto migliorata per Amiga di Cyber Paint, disponibile sino ad oggi solo su ST (qualcuno si ricorda quel pettegolezzo in un vecchio numero di TGM?). Si occupa principalmente di animazione, così la parte pittorica è stata trascurata: gli attrezzi grafici di base come l'aerografo, lo zoom e le sagome sono stati inseriti, ma non ci sono innovazioni.
I pennelli personalizzati possono essere presi, ruotati e ridimensionati, ma anche qua non c'è niente che non vi aspettereste da una utility artistica mediocre. Gli artisti abituati con altri programmi che usano 64 o addirittura 4096 colori saranno delusi dal fatto che Zoetrope lavora solo in bassa risoluzione e con 32 colori.
Ma ciò che a Zoetrope manca in questi campi viene bilanciato da quel che fa con le animazioni.
Tutte le animazioni vengono controllate da una linea di icone su schermo, che è abbastanza piccola da non oscurare troppo del vostro lavoro. E simile ai comandi di un VCR: potete fare andare l'animazione avanti ed indietro a due velocità e fermarla su particolari quadri. La confezione comprende anche un

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

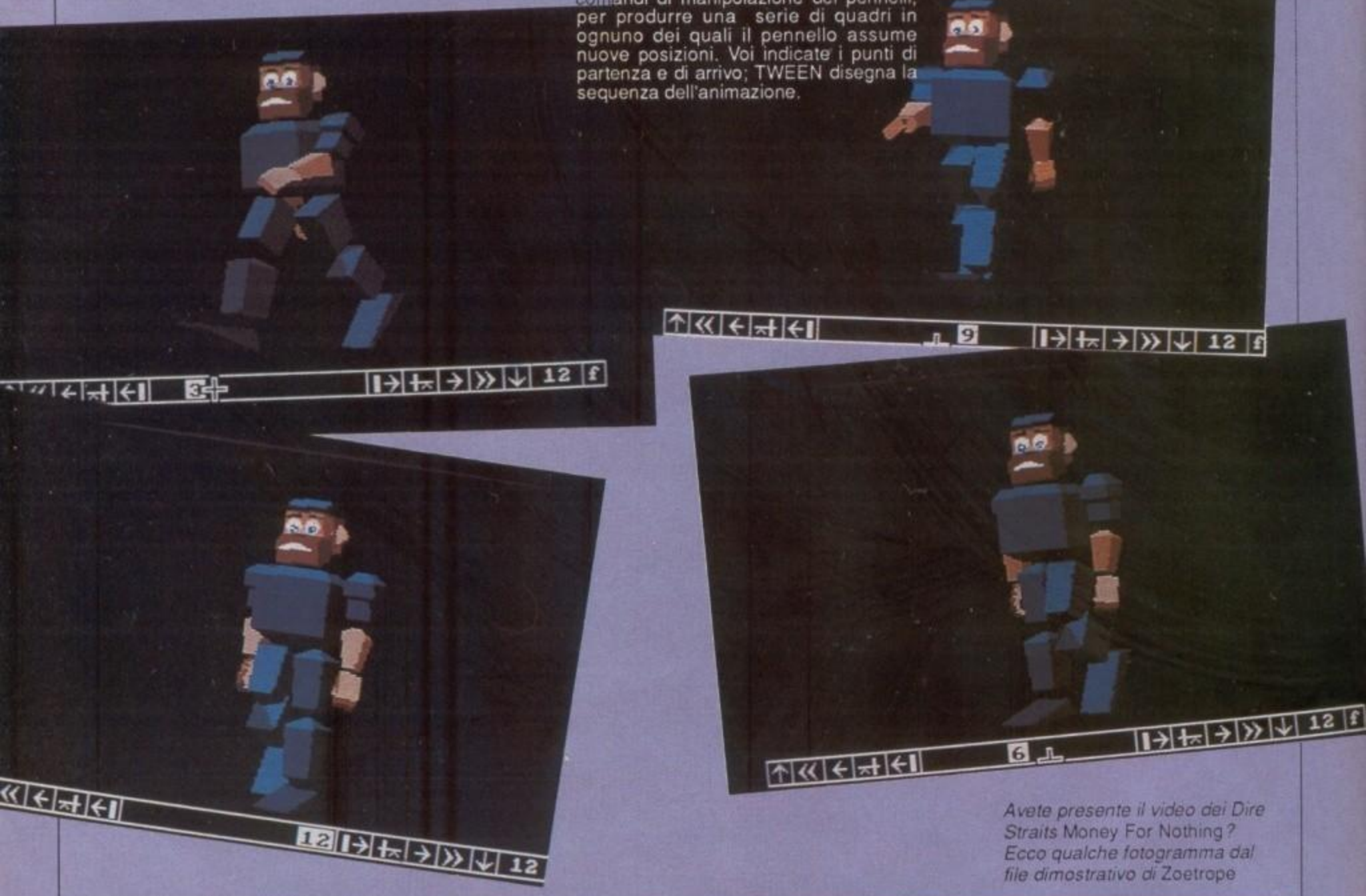
http://www.oldgamesitalia.net/

programma addizionale per far girare i vostri programmi indipendentemente dallo Zoetrope.
Quando state animando un oggetto come una figura in movimento, ci sono solo piccole differenze da un quadro all'altro, così si perde un sacco di tempo per ridisegnare la figura in ogni quadro. E molto più veloce se disegnate solo i piccoli cambiamenti — ed è esattamente il funzionamento di Zoetrope.
Zoetrope contiene dei comandi di stampa che vi permettono di far questo. Ogni quadro (tranne il primo) mostra il contenuto del precedente, evidenziato dal primo colore della palette. Tutto quel che deve fare l'animatore è di tracciare su quelle parti del quadro precedente che devono rimanere inalterate, poi fare le sue aggiunte e modifiche.
L'opzione più potente del programma è l'APM (Antic Pixel Mover), che è poi un menu di effetti. Proprio come il requester MOVE di Deluxe Paint III, l'APM vi permette di creare incredibili animazioni in pochi minuti.
E la lista di opzioni disponibili è impressionante. Con TURN controllate come ruota il vostro pennello, compreso il centro di rotazione, il numero di rotazioni e l'asse. SIZE permette di contrarre od espandere un pennello verso un punto specifico o un punto di fuga. MOVE muove un pennello alla distanza specificata sugli assi X, Y e Z. E PATH vi lascia disegnare il percorso che deve seguire il pennello.

Tweening

"Tweening" è un termine inventato nei primi giorni dell'animazione. Un capo animatore disegnava i punti chiave dei movimenti dell'animazione, e gli apprendisti disegnavano i quadri mancanti. Ed ecco che Zoetrope ha un comando TWEEN per aiutarvi ad accelerare il processo di animazione; TWEEN lavora in unione con il menu di effetti APM ed i comandi di manipolazione dei pennelli, per produrre una serie di quadri in ognuno dei quali il pennello assume nuove posizioni. Voi indicate i punti di partenza e di arrivo; TWEEN disegna la sequenza dell'animazione.

Zoetrope è un pacchetto tremendo da usare. A differenza di tanti altri titoli non è particolarmente "user friendly": quando caricate vi trovate in uno schermo completamente bianco se non per i controlli del cursore. Comunque, il manuale ha una serie di corsi di autoistruzione per illustrare il funzionamento di ogni comando, e con poca pratica diventa di facile utilizzo.



Avete presente il video dei Dire Straits Money For Nothing? *Ecco qualche fotogramma dal file dimostrativo di* Zoetrope

SIGNORI E SIGNORE IL VINCITORE E'...

Sia Deluxe Paint III che Zoetrope concorrono al titolo per il miglior programma artistico per Amiga. Sul piano delle animazioni vince Zoetrope: i comandi di stampa sono un grande vantaggio quando disegnate un'animazione quadro per quadro, mentre il menu APM è fantastico per sequenze di titoli animate.
Ma Zoetrope è limitato in altre aree dove eccelle Deluxe Paint III. Lavora solo in bassa risoluzione a 32 colori — molto lontano dai potenziali dell'Amiga. Deluxe Paint III vanta un'enorme gamma di risoluzioni e di palette, rendendolo particolarmente flessibile per il disegno di schermate — ma si pappa un sacco di memoria.
E, a dir la verità, la memoria è il punto debole di entrambi i programmi (o forse dell'Amiga), con un certo svantaggio per Deluxe Paint III. Entrambi richiedono un minimo di 1 Mb RAM per lavorare, ed idealmente di 2 per animazioni di una lunghezza decente.

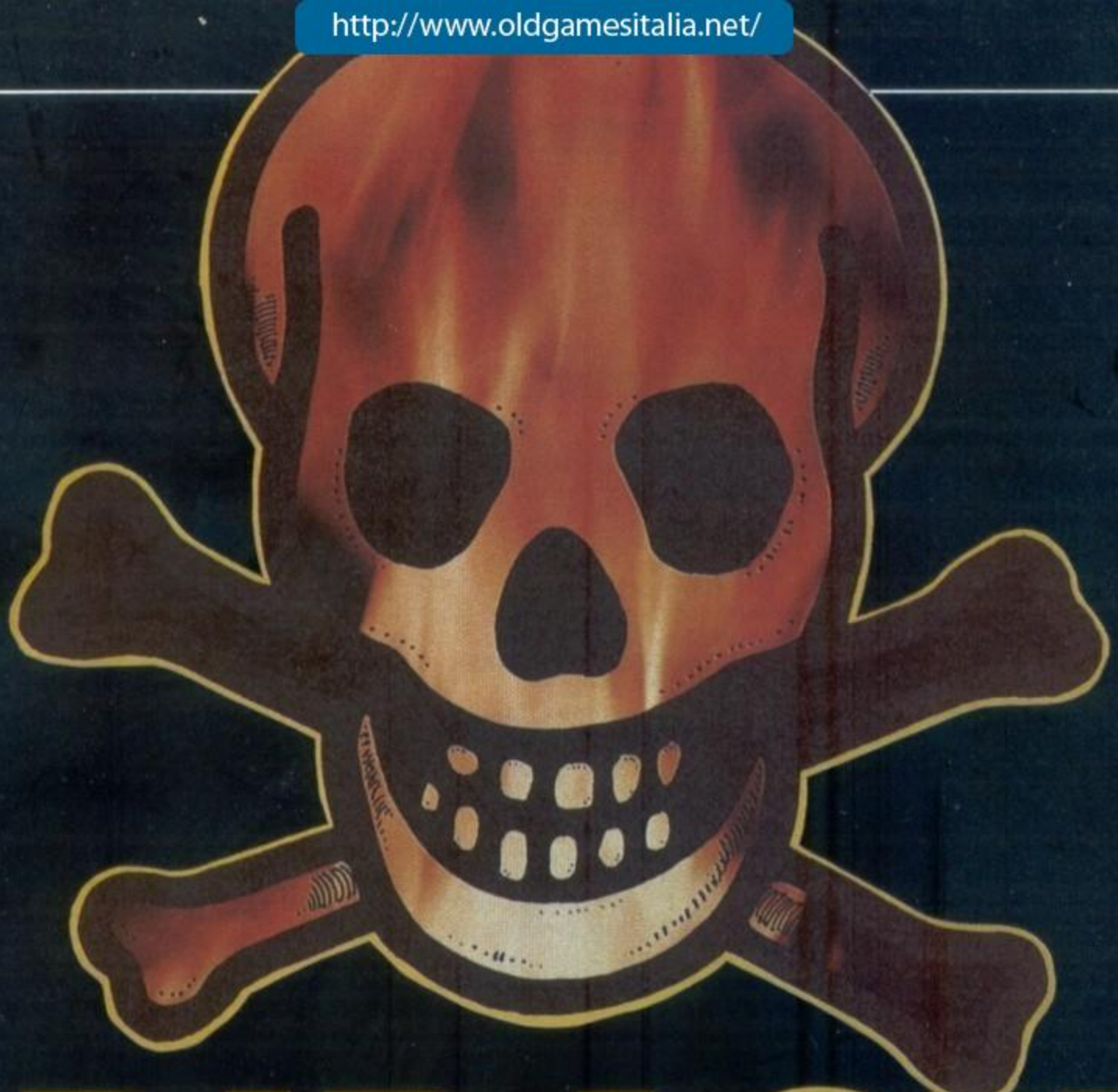
Una questione di abilità

Bisogna anche notare che sebbene entrambi i titoli abbiano dei potenti comandi a disposizione, la qualità delle animazioni dipende dall'artista che li usa. Le animazioni complesse richiedono ancora un bel po' di disegni, e nemmeno il programma vi potrà disegnare i pennelli. Qui è dove Deluxe Paint III vince ai punti su Zoetrope per la sua sezione di disegno superiore.
Ci vuole del tempo per ottenere una buona animazione. Se non avete delle esperienze precedenti, Deluxe Paint III è il titolo migliore — non è solo un buon programma di animazioni, ma è un eccellente utility da disegno. Il manuale è chiaro e sorprendentemente semplice da usare.
Zoetrope è davvero per quelli che conoscono già le tecniche di animazione, o non si fidano abbastanza delle proprie capacità di artista per aver bisogno di un buon programma di grafica.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PIRACY

It's n e any more.
For eve by you
are dep ners of
their l

La pirateria non è più un gioco.
Per ogni gioco copiato togli ai programmatori la loro fonte di **sopravvivenza.**

QUESTA PAGINA E' APPARSA SULL'EDIZIONE INGLESE DI TGM, E NOI VE LA RIPROPONIAMO: PERLOMENO SERVIRA' A FAR PARLARE QUALCUNO... SE POI GLI APRE ANCHE GLI OCCHI E LA MENTE, MEGLIO.

Placed on behalf of FAST (Federation Against Software Theft)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SI SALVI CHI PUO', ARRIVANO I PIRATI !

E adesso che si fa? I Pirati hanno invaso la terra. Niente più software originale, solo programmi copiati (perché gli originali vengono rubati appena creati, mentre alcuni programmatori vengono rapiti dagli stessi pirati per creare software gratuitamente). Dischetti su dischetti, venduti a migliaia a prezzi bassissimi rovinano tutte le leggi del mercato. Ma i guadagni per i Pirati sono esorbitanti, e nessuno può fermare questo cataclisma softwariano.
Sembra che niente più si possa fare, ormai tutto è perduto.
Ma un giorno, chiuso fra le mura della prigione del Pirata Gambalbos, il più temuto, il programmatore John Blasteroid escogita un sistema infallibile per far morire la pirateria: un virus potentissimo che va a installarsi direttamente nella CPU di ogni computer provocando, dopo qualche accensione del sistema, uno scoppio fragoroso e letale.
Così, dopo qualche mese, i poveri utenti cominciano a subire i danni del potente e malefico virus che (capace di riprodursi sui dischetti anche se protetti in scrittura) continua a prolificare a dismisura. C'è chi gioca con il casco, per evitare brutte sorprese, chi accende il computer a distanza mentre la mamma si rifugia in cantina, e chi, infine, perisce al violento scoppio.
Ma è proprio in questa situazione drammatica che lentamente i superstiti si riuniscono in numero sempre maggiore per manifestare in piazza mostrando enormi striscioni che riportano il "SI' AL SOFTWARE ORIGINALE, NO ALLA PIRATERIA!".
Lo Stato, finalmente, resosi conto della situazione, riesce a liberare i programmatori dalla schiavitù dei Pirati. Gambalbos, il leader, viene costretto ad accendere e spegnere un computer che ha contratto il virus, certo che prima o poi scoppierà, mentre a John Blasteroid viene dedicata una statua in ogni piazza di ogni città.
E tutti vissero felici e contenti.

Beh, non è proprio quello che sta succedendo oggi, ma in fondo qualcosa di simile è già avvenuto. I virus, infatti, probabilmente sono stati creati dagli stessi programmatori che, stufi delle copie pirata, si sono messi a far circolare dischetti volutamente sprotetti ma contenenti la minaccia virale.
Oggi la pirateria sta davvero assumendo proporzioni grandissime, e molto si sta facendo - anche in Italia! - per ridurla al minimo.
Su questo problema si sono mossi in molti, da tempo. Ma a tutt'oggi gli effetti non sono stati ridotti. Per il vero ci si è mossi fin'ora solo nei confronti del software applicativo, cioè quello destinato alle aziende per scopi pratici. Poco o nulla, invece, si è fatto per quello ludico.
Ma qualcosa sta cambiando.
In Inghilterra, per esempio, dove le leggi nei riguardi del copyright sono più rigide, sono divenuti ancora più severi dopo l'accadere di un fatto strano (strano? Diciamo originale...): un impiegato delle Poste inglese apriva tutti i pacchi indirizzati o spediti da software house, ne prelevava il contenuto, lo sproteggeva, lo duplicava, richiudeva il tutto e riportava il pacco sulla sua strada normale!

> "Certo è che se le software house producessero giochi di alta qualità a costi minori, tutti sarebbero molto più disponibili ad acquistare gli originali"

Altro che Napoli! Come vedete anche gli inglesi stanno imparando a essere "creativi", come gli stranieri definiscono gli italiani.
Ma la nostra "creatività" sembra aver superato ancora una volta quella degli altri Paesi. Una Società bolognese (non la C.T.O., comunque) si è messa a duplicare giochi importati ufficialmente dalla Leader copiando non solo il contenuto delle cassette, ma anche quello delle istruzioni, confezioni e, addirittura, codici a barre!
Sarebbe stato il delitto perfetto, se solo questa Società avesse venduto i giochi a prezzo normale. Invece il prezzo era stato abbassato e, così, a qualcuno è andata la mosca al naso, e il fattaccio è stato smascherato.
Oltre a questo ci si sta muovendo molto bene anche per quanto riguarda il software piratato venduto in edicola (a questo proposito voglio ricordare ai lettori che TGM Software vende in edicola programmi di cui acquista i diritti in esclusiva per l'Italia) e credo che fra non molto questo tipo di pirateria finirà.
Di fatto, comunque, il software pirata continuerà a esistere. E un po' come le cassette audio o video che vengono duplicate: è vietato dalla legge, ma tutti lo fanno. E ci sono giochi, come Operation Wolf, per esempio, che voglio il disco non protetto in scrittura per poter registrare i punteggi, ma scrivere su un disco originale è poco ortodosso, e sarebbe meglio avere una copia di backup che, però, è vietato possedere.
Certo è che se le software house producessero giochi di alta qualità a costi minori, tutti sarebbero molto più disponibili ad acquistare gli originali, ma purtroppo in redazione ci arrivano

Ogni giorno arrivano lettere in redazione, segnalazioni di 'pirateria' da parte di lettori che non sanno "cosa rispondere alla richiesta dei codici VISA in Zak McKraken" nonostante abbiano "regolarmente acquistato il gioco in negozio" — e così via. Ma i 'tempi d'oro' della pirateria su larga scala stanno per finire: nessuna legge particolare (campa cavallo...), soltanto una massiccia 'azione di forza' da parte delle software house che, stanche della situazione, hanno deciso di operare attraverso delle valide rappresentanze qui nel Paese più pirata d'Europa: l'Italia.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA PROTEZIONE ■ 'PERFETTA'

Sicuramente molti occhi si poseranno su questo paragrafo, e molti cuori batteranno con un poco di emozione: quasi nessuno sa che la protezione perfetta per scoprire chi sprotegge, duplica e distribuisce illegalmente i programmi originali esiste da molto tempo, ed è spesso utilizzata per rintracciare la sorgente di un 'software copiato' che magari è più vicina alla software house di quando non si pensi.

Si tratta di un codice (numerico o alfanumerico) che la casa produttrice inserisce in tutti i dischetti duplicati 'in sede', ovvero quelli che verranno duplicati e distribuiti, in numero limitato, agli importatori, alle redazioni delle riviste ed ai collaboratori, come copie di esempio non commercializzabili. Il codice in questione è diverso in ogni copia del programma, ed è nascosto nel codice stesso, per cui è impossibile individuarlo (provate a cercare una serie di cifre esadecimali — dei volgari bytes — di cui non conoscete la lunghezza o la natura in un codice che ne conta centinaia di migliaia: avete presente il proverbiale ago nel pagliaio?).

Nello stesso tempo la software house può scoprire, esaminando una qualsiasi copia illegale del programma, se questa ha avuto origine da uno dei 'campioni' distribuiti prima della commercializzazione definitiva, e in quest'ultimo caso risalire, grazie al codice, al 'colpevole'.

Questo sistema ha permesso a molte case di software di limitare notevolmente quel fenomeno per cui un gioco appariva nei canali 'pirata' spesso mesi prima della sua effettiva pubblicazione, scoraggiando così a priori le vendite ufficiali: infatti oggi il software originale raggiunge le redazioni delle riviste prima che le copie pirata arrivino in mano ai lettori, e di conseguenza le preview sono delle anticipazioni, e le recensioni non sono più — come accadeva una volta — delle 'retrospettive'.

Ma l'indebolimento della pirateria sta avvenendo anche grazie ad una nuova e più massiccia politica commerciale e legale da parte dei rappresentanti italiani di importanti software house straniere: i primi ad essere colpiti sono stati i grossi distributori, adesso è la volta dei negozianti, dopodiché toccherà al 'flagello numero uno' — gli editori di software piratato. Chissà che ai nostri amici produttori non venga in mente anche di mettere delle taglie sulla testa di grossi pirati 'casalinghi' — conosco della gente che sarebbe disposta a vendere i propri amici pur di raggranellare qualche soldino...

una marea di giochi pessimi, realizzati in fretta e incapaci di sfruttare le capacità della macchina su cui sono stati creati, ed è logico che la gente preferisca acquistare le copie.

Il software originale dovrebbe avere un ottimo manuale (quello di Falcon, per esempio, è indispensabile per giocare ed è fatto benissimo) e ogni scatola dovrebbe contenere una copia di backup, anch'essa protetta, da usare normalmente; mentre il master viene gelosamente custodito in un un posto al riparo da eventuali calamità.

Così si preferirà il software originale a quello piratato, perché, oltre alla sicurezza di non perdere il programma perché tanto c'è la copia autorizzata, si sarà più sicuri nei confronti dei virus (ne esistono alcuni che fanno saltare i microprocessori e sono invulnerabili perché si installano nella batteria tampone dell'espansione) e si potranno dormire sonni tranquilli.

Resta il fatto che, comunque, molti continueranno a divertirsi a sproteggere i dischetti, e su questo nessuno potrà intervenire, nemmeno la legge. Ma ci auguriamo che questo tipo di "sport" resti soltanto un utile esercizio di programmazione.

Stefano Gallarini

SOLDI ■ SPESI BENE

Ci sono degli elementi di cui nessun essere umano ragionevole può negare la validità, elementi che contraddistinguono l'acquisto di un software in versione originale.

Ma prima di elencarli definiamo una volta per tutte cosa vuol dire 'software originale': quando si tratta di un prodotto commercializzato da una casa famosa (Ocean, Discovery, US Gold, etc.) un gioco è SEMPRE accompagnato da una confezione A COLORI in plastica o — come minimo — in cartone plastificato, il cui contenuto consiste in un supporto magnetico (disco o cassetta) contrassegnato da un'etichetta (anch'essa con stampa a colori) e dalle istruzioni, che raramente somigliano a delle fotocopie, anzi.

La precisazione di cui sopra era d'obbligo visto che ancora oggi c'è chi acquista del software biecamente scopiazzato e sprovvisto del benché minimo supporto informativo nei negozi stessi, e poi ci telefona perché 'non riesce ad utilizzarlo'.

Ma passiamo ai vantaggi prodotti dall'utilizzo di software originale piuttosto che 'piratato':

(a) Garanzia di funzionamento — quante volte un programma 'sprotetto' vi si è impiantato proprio quando stavate per risolvere il gioco o mentre stavate ultimando un lavoro? Nel caso dei giochi, il caso più clamoroso è fornito dalle copie pirata dei prodotti Cinemaware: moltissimi lettori ne hanno subito le conseguenze. Certo nessuno vi garantisce che un gioco originale sia stato testato così bene da garantire un 100% di funzionamento — ma vi rimane in ogni caso la possibilità di venire rimborsati se dovesse accade qualcosa imputabile al codice del programma. Ne consegue che un altro vantaggio è la...

(b) Garanzia di assistenza da parte del produttore — ovvero possibilità di ottenere una sostituzione o un risarcimento in caso di cattivo funzionamento del programma. Assistenza può significare anche aiuto nell'utilizzo del programma, ottenibile telefonando o scrivendo alla ditta che lo produce.

(c) Documentazione. Quanto più un gioco o una utility sono complessi e costosi, tanto più ampia è la documentazione che li accompagna (anche se ci sono le eccezioni — vedi Dragon's Lair per Amiga). Spesso la documentazione è strettamente collegata con il sistema di 'protezione' del programma (dischi di cartone con codici, riferimenti a punti precisi del manuale come password, accessori hardware da inserire in una delle porte del computer, etc.).

(d) Aggiornamenti. Nel caso delle utility spesso è possibile ottenere la nuova versione restituendo il dischetto originale della versione precedente da noi acquistata, anche se potrebbe essere richiesta una certa somma per ottenere tale 'upgrade' — in ogni caso la somma, rispetto al prezzo originale del programma, è praticamente esigua.

(e) Protezione dei propri dati. Non potevamo fare a meno di inserire questa voce nell'elenco, visto che oramai il fenomeno delle 'bombe software' è una realtà che ci tocca molto da vicino. Non ci riferiamo soltanto ai 'virus', bensì anche ai sistemi di protezione di alcuni programmi che, improvvisamente, possono decidere di verificare se la copia in uso è quella originale e, nel caso la verifica risulti negativa, distruggere tutti i dati in memoria o sul disco (floppy o hard disk che sia).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE

Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano preso almeno 80%. Potrete usare questa lista per scegliere il gioco migliore fra l'elenco che vi ha portato la mamma, il vostro migliore amico o il negoziante sotto casa. Adesso non cominciate a dire che avete comperato i giochi consigliati e poi non vi sono piaciuti, perché è chiaro che un gioco piace se piace il genere, e in questa lista compaiono i migliori di ogni genere.
Adesso non ci resta che augurarvi buona consultazione, e speriamo che ancora una volta TGM vi sia d'aiuto con un globale del 99%.

GAMES DATA BASE

ALIEN SYNDROME

Una Squadra Speciale pronta per salvare i prigionieri dai terribili alieni. Uno shoot'em up dal ritmo serrato dove grafica e sonoro sono imbattibili. TGM 1/34

ARKANOID 2: THE REVENGE OF DOH

Per gli appassionati del genere Breakout, ecco il ritorno di Doh in questo gioco ormai classico che consiste nel distruggere i mattoncini colorati tramite la propria pallina e racchetta. Tanto colore ed effetti sonori. TGM 1/27

BARBARIAN II

Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

BATTLE CHESS

Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

BILLIARD SIMULATOR

La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

BIONIC COMMANDOS

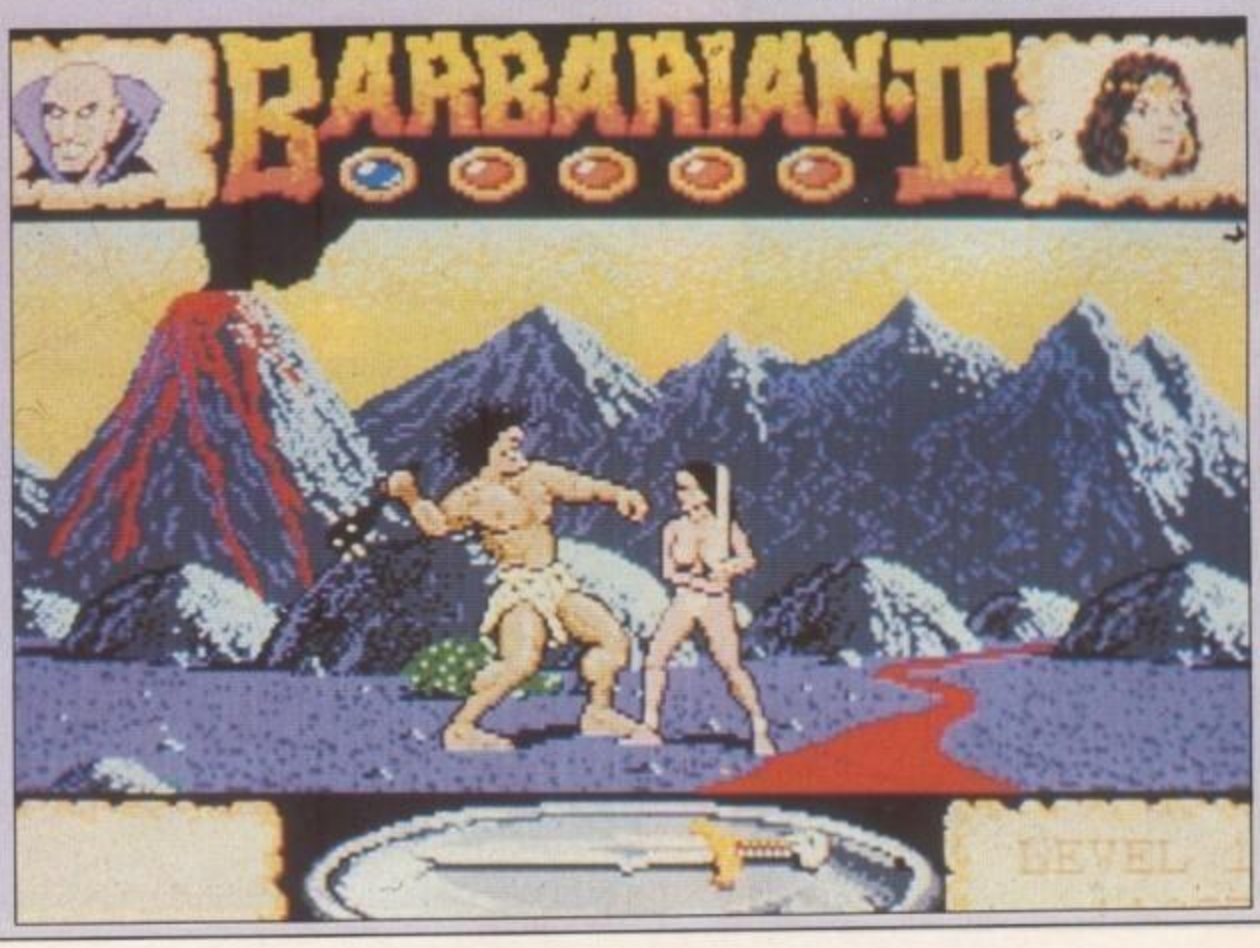
Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

BOMBUZAL

Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

CARRIER COMMAND

Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLLECTION

■ CHRONO QUEST

Un'avventura a icone. Semplice da giocare e difficile da risolvere. Accusati dell' omicidio di vostro padre, dovete recuperare la macchina del tempo per correre nel futuro e ripescare l'effettivo assassino. Un'avventura appassionante che ha inchiodato al video mezzo mondo. TGM 4/23

■ CYBERNOID

155 schermi di azione frenetica da sala giochi che vi terranno impegnati per lungo tempo. Uno "spara e fuggi" a scorrimento orizzontale in un labirinto ben disegnato e coinvolgente. TGM 3/46

■ DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitaliz zato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

■ DARK SIDE

Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

■ DENARIS

Un superbo shoot'em up che scorre orizzontalmente regalandovi una grafica molto dettagliata e un movimento fluido e incessante. Se non avete problemi al dito indice (perché dovrete sparare come matti) potrete imbattervi in quest'avventura d'azione a dieci livelli. TGM 8/51

■ DRILLER

Un'avventura dinamica a tre dimensioni che consiste nell'esplorare 18 settori minerari e liberare almeno il 50% del gas piazzando delle torri d'estrazione al di sopra delle sacche contenenti il gas, appunto. Il tutto cond ito da moltissimi puzzle disseminati dovunque e da un'azione molto veloce. TGM 1/34

■ DUNGEON MASTER

Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi condurrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza precedenti. TGM 8/38

■ ELIMINATOR

Una gara tutt'azione su strade intricate, ostacoli strambi e bonus sparsi dappertutto. Un gioco molto piacevole e veloce, alimentato da una musica altrettanto incalzante. Tanta cura ai dettagli in un gioco così pazzo da permettervi di correre anche sul soffitto! TGM 2/28

■ ELITE

Questo gioco fece la sua prima apparizione sul BBC Electron. Fu un grandissimo successo a causa dell'intelligenza delle regole e dell'utilizzo della grafica vettoriale. Un gioco di compravendita amb ientato nello spazio dove dovrete decidere se guadagnare molto con l'onestà o con la violenza. Un gioco magnifico che "dura una vita", come dicono gli inglesi, perché il vostro compito, appunto, è quello di vivere. TGM 3/47, 5/48

■ F-16 COMBAT PILOT

Grande simulazione della Digital Integration di quel gioiello d'aereo chiamato Falcon. Non troppo difficile per i principianti grazie ai livelli per l'apprendimento, questo simulatore di volo offrirà grandi emozioni per gli appassionati del genere. TGM 7/45

■ F-1 6 FALCON

Il più bel simulatore di F-16 mai apparso su computer. La versione Amiga è senza dubbio la migliore. Dodici missioni da compiere e parecchi livelli da raggiungere in un gioco che riproduce fedelmente la realtà. Utilizzato per le esercitazioni strategiche dagli stessi piloti del Pentagono, Falcon si rivelerà presto una passione a cui sarà difficile sottrarsi. Potete giocare anche via modem con altri computer. TGM 6/34

■ F-19 STEALTH FIGHTER

Un altro simulatore di volo firmato MicroProse. E un F-19 m olto fedele all'originale in un programma con bellissima grafica vettoriale solida a 3 dimensioni. La grande velocità e completezza di opzioni, fanno di questa simulazione una delle migliori per PC e compatibili. TGM 6/34

■ FLIGHT SIMULATOR V3.0

Dalla Microprose un altro simulatore di volo dedicato a tutti i PC e compatibili. Veloce, ben strutturato e molto fedele alla realtà, questo simulatore di Gates Learjet 25D vi proietterà nei cieli a grande velocità. Non lasciatevi sfuggire questa simulazione se pref erite pilotare senza combattere con altri aerei. TGM 7/46

■ GAUNTLET II

Dopo il successo del primo Gauntlet non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazione!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

■ HYBRIS

Un classi co spara e fuggi spaziale a scorrimento verticale. Un gioco di grande azione, molto curato nei particolari e caratterizzato da un'ottima colonna sonora. Per chi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ama questo tipo di giochi, dove sparare è dovere, un prodotto davvero ben realizzato. TGM 6/49

■ INTERNATIONAL KARATE PLUS

Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tu tto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

■ JOAN OF ARK

Sulla scia di Defender of the Crown prodotto dalla Cinemaware nasce questo Joan Of Ark della Rainbow Arts. In questo gioco impersonate Carlo, futuro erede al trono di Francia. Una simulazione strategico-bellica-dinamica dove diventare re non basta, ma bisogna saper mantenere la carica a forza di battaglie, avvelenamenti, tradimenti. Una simulazione che lascia senza fiato. TGM 4/32, 6/41

■ KING'S QUEST IV

Un'altra avventura firmata Sierra ambientata fra le mura e i parchi dei castelli. Il re è molto malato e per guarirlo bisogna trovare un frutto magico. Una ricerca complessa e stimolante realizzata con tutto lo spirito delle avventure grafico-testuali. Una delle migliori per chi ama questo genere di giochi. TGM 5/39, 7/32

■ MANHUNTER - NEW YORK

Un'avventura firmata Sierra molto diversa dal solito. Scelti da un gruppo di alieni stabilitisi a New York, dovete indagare sulle abitudini degli uman i per poter riferire tutto agli Orbs (gli alieni, appunto) e lasciare così a loro la possibilità di invadere la città. Contrariamente a tutte le altre avventure, come in Deja Vu dovete spostarvi col mouse sul video per eseguire le azioni, senza utilizzare la parte testuale. Un gioco lungo con un concetto interessante. TGM 4/46

■ MENACE

Uno shoot'em up a scorrimento orizzontale che nella versione Amiga usa lo scrolling hardware del fondale ottenendo così un effetto strabiliante di fluidità e movimento. Noi c onsigliamo solo la versione Amiga che è ricca di sprite coloratissimi e molto definiti e utilizza quasi tutto lo schermo per giocare. Colori meravigliosi per uno spara e fuggi piuttosto difficile. TGM 3/48, 6/41

■ OPERATION WOLF

Definita una delle migliori conversioni da Coin-op, Operation Wolf è ricco di effetti e dotato di un'ottima grafica. Giocato in soggettiva (cioè voi vedete sul video esattamente quello che vedreste se vi trovaste in quella situazione), dovete muovere il mirino del vostro Uzi per ucc idere tutti i nemici che vi appaiono sullo schermo. Un gioco dinamico e coinvolgente che piace subito. La versione migliore è quella Amiga espanso a 1 Mb. TGM 5/50

■ POPULOUS

Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o ii diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, così come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente en tusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

■ ROCKET RANGER

Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

■ STARGLIDER II

Un gioco dalla grafica vettoriale e straordinaria che per molti è già diventato un mito. Alle prese con lune, pianeti e galassie, dovrete condurre la vostra navicella alla ricerca di oggetti sparsi per l'universo. Una specie di simulazione spaziale a cui si aggiungono strategia e azione. Il miglior gioco di questo genere. TGM 2/22

■ SUPER HANG-ON

Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

■ TV SPORTS FOOTBALL

La Cinemaware propone questa nuova simulazione di un campionato di football americano. Un gioco avvincente e completo, molto curato nella grafica, che non manca di spettacolo: le partite, infatti, ve ngono mostrate con tanto di commento degli speaker, intermezzi pubblicitari, ragazze pon-pon e mille altre trovate tutte da scoprire. TGM 7/52

■ ULTIMA V

La quinta puntata di una saga ormai mitica. Un role-playing game che ha appassionato fin dall'uscita di Ultima IV milioni di video giocatori. Fra spade e magie dovrete riuscire a risolvere quest'avventura di ruolo che vi appassionerà moltissimo, soprattutto se siete già giocatori di quella precedente. TGM 2/20

■ UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

■ ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

L'evento dell'anno, e forse del secolo. Un'avventura straordinaria, divertente e ben fatta. Alle prese con un gruppo di alieni capaci di instupidire la gente attraverso le linee telefoniche, dovrete guidare quattro personaggi in giro per il mondo e nello spazio, alla ricerca dei pezzi che compongono un meccanismo in grado di debellare i nemici. Un'avventura senza precedenti. Da non perdere. TGM 6/64

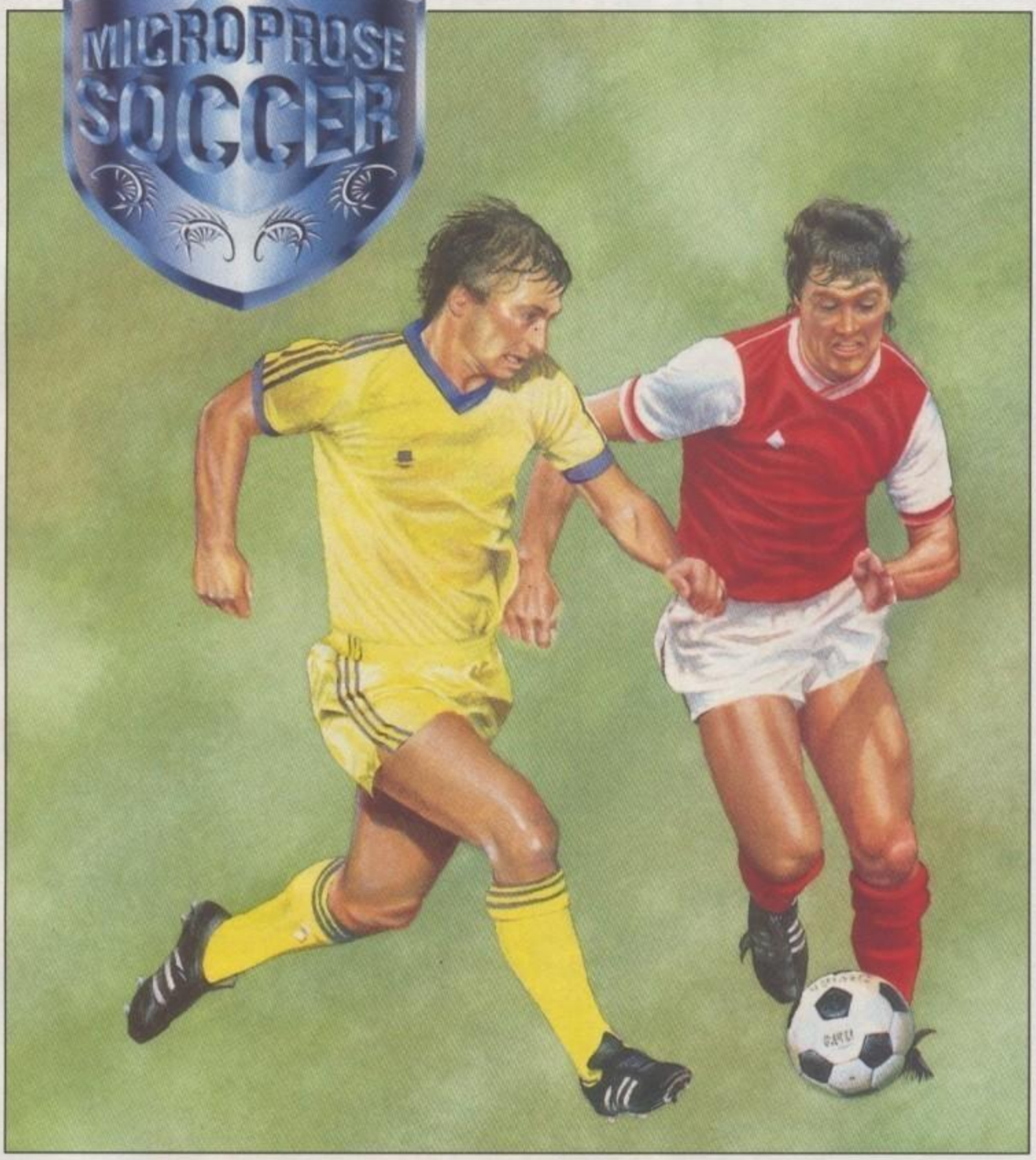
■ ZANY GOLF

Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/52

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



QUALE E' IL RISULTATO?

E' divertente, veloce e avvincente.
E' la nuova simulazione di calcio giocato dalla Microprose, la software house N°1 in fatto di simulazioni.

Prospettive dall'alto, ottima grafica ed effetti sonori che fanno sembrare reale ogni partita.

- 93% computer & video games Nov. '88

Disponibile per Commodore 64 cassetta disco, IBM PC + Comp.

Ora disponibile per: Amiga, Atari ST, Spectrum e Amstrad.

Commodore 64 cass. **L. 39.000**
Commodore 64 disc. **L. 49.000**
IBM PC **L. 59.000**

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (Va) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIME SCANNER

THE ULTIMATE EXPERIENCE IN PINBALL

Ad un tratto accade! Stai viaggiando, quando improvvisamente cadi in un buco del tempo. Un fato. Un evento inevitabile. qualcosa di assolutamente inimmaginabile ti aspetta. Ora!
Timescanner l'ultima esperienza in fatto di flipper!

ACTIVISION

LEADER

- Gioco multiplo per la pallina.
- Fino a cinque flipper in gioco contemporaneamente.
- 4 livelli tutti da scoprire: Vulcano, Saqqarah, Ruins e Final
- Possibilità di tilt • Punteggio finale speciale

SEGA

TIMESCANNER™ SEGA ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD. JAPAN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO CHE STA [illegible] RE L'INGHILTERRA

RUN THE GAUNTLET

JETSKIS
HOVERS
SPEEDBOATS
METEORS
BUGGYS
Inflatables
SUPERCATS
QUADS
THE HILL

9
SPECIALITA' ESPLOSIVE

LEADER
DISTRIBUZIONE
Via Mazzini, 15

ocean

Commodore	L. 15.000/ 18.000
Spectrum	L. 15.000
Amstrad	L. 15.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Riusciranno un cacciatore di notizie, due studentesse di Yale ed un filone di pane secco salvare il mondo da una cospirazione exstraterrestre?..
...Non senza il vostro aiuto!

Istruzioni e programma in ITALIANO!!!

Disponibile per C64/128 Disco, AMIGA, PC e compatibili

Affrontare il mistero dei "Piegacervelli". Un umorismo travolgente, che trabocca lo schermo!!* Entusiasmante thriller umoristico prodotto dalla Lucasfilm giochi * Con Zak ed i suoi compagni attraverso San Francisco., Miami, Egitto, Inghilterra, Katmandu, Zaire, Perù, Atlantide, Il triangolo delle Bermuda, Marte ... * Stupenda risoluzione tridimensionale * Liberi dalla schiavitù della tastiera. Con il semplice ausillo del mouse o del joystick si individuano e si "cliccano" caratteri, oggetti ed azione che si vogliono attivare *

U.S. GOLD

LUCASFILM GAMES

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/